
№ 7 (115)
июль 2009 год

Издается с января 2000 года

Выходит раз в месяц

В розницу цена свободная

виртуальные радости

ISSN 1992-7835




http://www.nestor.minsk.by/vr e-mail: vr@nestormedia.com

Обзор
Afro Samurai
ArmA 2
Battlestations: Pacific
Damnation
Fallout 3: Broken Steel
Ghostbusters: The Video Game
Plants vs. Zombies
Prototype
Red Faction: Guerrilla
Terminator Salvation: The Videogame
The Sims 3
Бельтион: Свод Равновесия
Тургор: Голос цвета

Анонс
2 Days to Vegas
Edge of Twilight
Left 4 Dead 2
R.U.S.E.

Кино
Ангелы и Демоны
Рок-волна
Терминатор: Да придет спаситель
Трансформеры: Месть падших

Детский уголок
Зачарованная Катя и тайна пропавшего мага

Недорого и сердито
PocketBook 301 plus. Бумагу можно экономить
Sony PlayStation 3. Ликбез
Акустическая система Logitech Speakers S220 2.1
Всегда знать больше! Клавиатура Logitech G19 Keyboard for Gaming

Другие миры
Русский Мишка с балалайкой-трансформером, или Российские комиксы начала 90-х

PROTOTYPE

GHOSTBUSTERS THE VIDEO GAME

ARMA II

The SIMS 3

НОВОСТИ ИЗ МИРА ИГР

И снова здравствуй, уважаемый читатель!

Надеемся, и в эти солнечные дни — пору каникул, отпусков и просто всяких там пляжей и выездов на природу — ты не забыл про нашу газету и сейчас внимаешь этим строкам.

И снова подчеркнем следующий парадокс: вроде бы период для игровой индустрии, что называется, "дохлый", но в конце мая и в июне на рынок вывалилась целая пачка весьма крутых хитов, о которых мы предлагаем тебе прямо здесь и сейчас почитать. Вот, допустим, зарелизились такие долгожданные проекты, как цифровой праздник для мизантропа под названием Prototype, икона для самых разных геймеров (а не только домохозяек и маленьких девочек!) по имени The Sims 3, добротное продолжение серии Battlestations, очередной хардкорный симулятор локального военного конфликта ArmA 2, весьма порадовавшая нас свежая игроизация культовых "Охотников за привидениями", а также вестник эры корректных физических моделей и тотальной разрушаемости Red Faction: Guerrilla. Не обошлось и без разочарований. Интерактивный Terminator Salvation, к нашему удивлению, выбился из ряда по-настоящему хороших игр по кинолицензии, подававший большие надежды Damnation оказался сырым и неинтересным проходняком, Broken Steel продолжил вереницу паршивеньких дополнений для Fallout 3, откликающийся на слова "Голос цвета" адд-он для "Тургора" кучи положительных эмоций не принес, а с "Бельтионом: Сводом Равновесия" разработчики откровенно облажались. Но, наверное, самой большой и, что характерно, приятной неожиданностью стал с виду казуальный проект Plants vs. Zombies — нелепый снаружи, но мудрый внутри.

Кроме названного, на страницах этого номера разместилась рецензия на консольный слэшер Afro Samurai, анонсы очень перспективной стратегии R.U.S.E., любопытного Edge of Twilight, усердно бойкотируемой фанатами Left 4 Dead 2, а также отечественного экшена 2 Days to Vegas. Здесь же — небольшой рассказ о приставке PlayStation 3 для "непосвященных", обзоры трех полезных гаджетов, а также рецензии на квартет кинофильмов, среди которых два главных июньских блокбастера — "Терминатор: Да придет спаситель" и "Трансформеры: Месть падших". Ну и об остальных материалах, конечно же, тоже не советуем забывать!

Что ж, на этом мы с анонсом номера, пожалуй, закруглимся и напоследок пожелаем тебе, читатель, прекрасного отдыха, удачи на экзаменах и не сгореть не только на работе, но и на солнце.

Старина Клифф все отрицает

Возможно, и до ваших ушей в свое время доходили слухи, что один из ведущих сотрудников Epic Games, мама и папа сериала Gears of War Клифф Блежински собирается начать разработку мультиплатформенного survival-horror. Так вот, Клифф лично опроверг эти домыслы. В интервью одному из игровых изданий он поведал, что "эпики" не смогли бы, пожалуй, создать качественный ужастик, поскольку они "не слишком хороши в нюансах" и "привыкли рисовать большими кистями". Так что теперь можно дальше спокойно ждать не непонятно что, а продолжение Gears of War.

Кармак продался

Компания ZeniMax, хозяйка небезызвестной Bethesda, совершенно неожиданно приобрела легендарную студию id Software — создателей таких знаменитых игровых сериалов, как Doom, Quake и Wolfenstein. Хотя ZeniMax и является теперь владельцем Bethesda и id Software, издавать разработанные силами этих студий игры будет Bethesda Softworks.

Глава id Software Джон Кармак заявил, что устал спорить с издателями своих проектов, но в то же время не хотел продаваться издательским гигантам вроде Electronic Arts или Activision, поскольку при таком раскладе его контора превратилась бы в одну из многих внутренних студий гигантской корпорации. Сотрудничество же с ZeniMax позволит Кармаку и компании не только получить финансы для дальнейшей работы над своими проектами, но и оставить при себе творческую свободу.

В настоящее время id Software трудится над Doom 4 и Rage.


Uncharted 2: Among Thieves

Лучшие из лучших на E3

Стали известны игры-победители выставки E3 Media & Business Summit 2009, которая прошла в июне в Лос-Анджелесе. Результаты Game Critics Awards были определены журналистами из 29 различных изданий. Лучшей игрой для PC была признана грядущая MMORPG во вселенной "Звездных войн" Star Wars: The Old Republic. Победитель в номинации "Action" — заочно любимый и ожидаемый многими Modern Warfare 2. "Самой стратегической" игрой же был признан второй Supreme Commander. Полный список номинаций и победителей приведен ниже:

— **Лучшая игра** — Uncharted 2: Among Thieves (PlayStation 3)
— **Лучшая оригинальная игра** — Scribblenauts (Nintendo DS)
— **Лучшая консольная игра** — Uncharted 2: Among Thieves (PlayStation 3)
— **Лучшая игра для PC** — Star Wars: The Old Republic
— **Лучшая игра для портативных консолей** — Scribblenauts (Nintendo DS)
— **Лучшее аппаратное решение/периферийное устройство** — Project Natal (Xbox 360)
— **Лучший боевик** — Modern Warfare 2 (PC, PlayStation 3, Xbox 360)
— **Лучший приключенческий боевик** — Uncharted 2: Among Thieves (PlayStation 3)
— **Лучшая RPG** — Mass Effect 2 (PC, Xbox 360)
— **Лучшие гонки** — Split/Second (PC, PlayStation 3, Xbox 360)
— **Лучший спортивный симулятор** — Fight Night Round 4 (PlayStation 3, Xbox 360)
— **Лучший файтинг** — Tatsunoko vs. Capcom: Ultimate All-Stars (Wii)
— **Лучшая стратегия** — Supreme Commander 2 (PC, Xbox 360)
— **Лучшая социальная/казуальная/паззловая игра** — DJ Hero (PlayStation 3, Xbox 360, Wii)
— **Лучший онлайновый мультиплеер** — Left 4 Dead 2 (PC, Xbox 360)


Max Payne 3

ДАЙДЖЕСТ

Макс Пэйн вернулся: старый, но не добрый

Наконец-то появились первые подробности о долгожданном продолжении шутера Max Payne. Нового, третьего, "Макса" разрабатывает студия Rockstar Vancouver.

Со времен событий, показанных во второй части, прошло целых 12 лет. Детектив Пэйн уже больше не детектив, да и живет уже не в Нью-Йорке. Макс переехал в Бразилию — в славный город Сан-Паулу, где устроился работать в охранное агентство и продолжает очищать улицы мегаполиса от разномастных бандитов. Пэйн очень сильно изменился: прибавил в весе, облысел, отрастил бороду, отчего стал похож на бомжа, и крепко подсел на болеутоляющее. Игра строится на движке RAGE при поддержке анимационной системы NaturalMotion Euphoria — на них же был построен Либерти-Сити из GTA4.

Макс Пэйн сможет не только замедлять время и прыгать в разные стороны, совсем как в старые добрые времена, но и использовать врагов в качестве "живых щитов", а также прятаться от пуль в укрытиях. Будет в Max Payne 3 и мультиплеер, о котором на сегодняшний день нет вообще никакой информации. Релиз продолжения культового боевика намечен на эту зиму.

Игры как оружие

Спустя буквально сутки после релиза третьей части America's Army командование армии США решило закрыть калифорнийскую студию Emeryville, которая занималась разработкой игр на базе данной интеллектуальной собственности. Пресс-служба армии США сообщила, что серия не прекратила свое существование, однако с этого момента созданием продолжений America's Army займется центр производства боеприпасов Рэдстоунский Арсенал (U.S. Army Redstone Arsenal). Почему игры вдруг будут делать там же, где и боеприпасы, для нас остается загадкой. Может быть, их уже приравняли к оружию массового поражения?

Одна голова — хорошо, а три — лучше

Компания THQ официально сообщила о своих планах по глобальной реструктуризации. Теперь издательство разделено на три базовых направления.

Исполнительным вице-президентом первого подразделения — Core Games, нацеленного на основную аудиторию издателя, — становится Дэнни Билсон. Core Games будет заниматься экшенами, стратегиями, гонками и файтингами. Даг Клеммер назначен на должность исполнительного вице-президента второго подразделения — Kids, Family and Casual Games, которое будет создавать казуальные игры для консолей, PC и мобильных устройств. Главой третьего подразделения, Online Games, становится Стив Дотерман. Все три вице-президента будут отчитываться перед президентом и исполнительным директором THQ Брайаном Фаррелом.

Долг больше не зовет. А зря

Фирма OTX провела исследование, согласно результатам которого шутер Modern Warfare 2 стал менее узнаваемым игроками после того, как издатель выбросил из названия проекта волшебный заголовок Call of Duty.

В апреле, когда игра еще называлась Call of Duty: Modern Warfare 2, среди американских игроков был проведен аналогичный опрос. На тот момент примерно 40% респондентов утверждали, что знают, о какой игре идет речь. После удаления приставки Call of Duty и изменения названия на Modern Warfare 2 был проведен повторный опрос. Результат снизился вдвое: лишь два человека из десяти опрошенных узнали проект.

По мнению OTX, Infinity Ward и Activision собственноручно повредили продажам будущей игры.

Амбарные замки для дисков

Вполне может так случиться, что к концу этого года диски с фильмами, играми, музыкой и прочей цифровой продукцией будут защищаться принципиально новой системой, которая должна уменьшить ежегодные потери розничных сетей примерно на $6 млрд. Взволнованные этой новостью любители халявы, посетители торрент-трекеров и прочие пираты могут успокоиться: речь идет о защите от банальных физических краж носителей. Новая система не имеет ничего общего с DRM и прочими системами защиты и, по словам вице-президента Entertainment Merchants Association Шона Берсела, является неким аналогом физического замка, который открывается только при воздействии радиоволн определенной частоты. Возможно, речь идет о не дающих читать диск метках, которые удаляются только при помощи определенного сигнала, хотя возможны и другие варианты.

Чужим здесь не место

Работа над интригующей RPG по мотивам фильмов о Чужих остановлена. Разработчики проекта из студии Obsidian Entertainment официально заявили об этом, сославшись на то, что такого развития событий потребовал издатель — компания SEGA. Возможно, игра когда-нибудь все же появится на прилавках, но к тому времени ее концепция может достаточно сильно измениться. Мы, конечно же, расстроены таким положением дел, однако будем надеяться, что девелоперы из Obsidian и магнаты из SEGA знают что делают.

C&C 4 — быть?

Поклонники стратегического сериала Command & Conquer нашли в интернете новый опрос, проводимый по заказу Electronic Arts. Его тема — Command & Conquer 4.

У участников опроса интересуются, какие из перечисленных особенностей игры вызывают у них наибольший интерес. Среди предложенных вариантов встречается много любопытных идей: система накопления игроком опыта (за каждого уничтоженного вражеского юнита игрок получает очки, на которые сможет покупать


America's Army 3


Modern Warfare 2



Mass Effect 2

апгрейды, способности и новые виды солдат или техники) или же наличие постройки под названием Crawler — мобильной базы, сочетающей в себе все необходимые функции. Также в опросе упоминаются новые боевые единицы, ролики с живыми актерами и кооперативный режим прохождения. На вопросы о ходе работ над новой C&C "электроники" отмалчиваются.

Дюк был не один

В ходе судебного разбирательства между компаниями 3D Realms и Take-Two всплывают все новые и новые интересные факты о тайной жизни Дюка Нюкема. Оказывается, 2K Games, дочерняя компания Take-Two, с октября 2007-го разрабатывала игру под кодовым названием Duke Begins. Релиз этой "темной лошадки" был намечен на начало-середину следующего года, но теперь судьба проекта под большим вопросом: ходят слухи, что 2K Games нарушила условия договора и в апреле приостановила разработку игры.

А тем временем настоящий Дюк, получивший не одну пулю в свой широкий блондинистый лоб, похоже, не собирается умирать. В одном из пунктов ответного заявления Apogee (т.е. 3D Realms) на иск Take-Two говорится, что Duke Nukem Forever и по сей день находится в разработке.

Новая покупка Warner Bros.

Обанкротившаяся Midway Games обрела нового хозяина в лице корпорации Warner Bros., которая оказалась единственной заинтересованной в покупке компании. За скромные $33 млн. Warner Bros. получит почти все активы обанкротившейся конторы, включая студии в Чикаго и Сиэтле. Сделка будет окончательно одобрена после того как суд рассмотрит две жалобы в адрес Midway. Автор первой "малявы" по имени Лоуренс Казаноф претендует на эксклюзивные права на экранизации культовой серии Mortal Kombat и съемку телесериалов по данной интеллектуальной собственности. Автор второго иска — студия Tigon, а если говорить более конкретно, то сам Вин Дизель, который якобы не получил причитающиеся ему 200 тысяч баксов за работу над Wheelman. Как только обе претензии будут удовлетворены, Midway вольется в большую и дружную семью Warner Bros.

Новый Шепард

Представители студии BioWare, занимающейся разработкой ролевой игры Mass Effect 2, заявили о невозможности импортирования во вторую часть персонажа из первой. Пройти проект уже прокачанным героем с богатым арсеналом и обширными навыками не получится — придется вновь создавать Альтер эго, руководить им и "обучать" с нуля. Представители BioWare утверждают, что подобная возможность появится к третьей части сериала. Пока же разработчики хотят собрать статистику, чтобы знать, до какого уровня прокачивается среднестатистический игрок за время прохождения игры.

Напомним, что выход Mass Effect 2 ожидается в следующем году, а Mass Effect 3 еще даже не анонсирован.

Слияние колоссов

EA объединила в одну команду студии Mythic и BioWare. Названия у нового подразделения еще нет, но доподлинно известно, что возглавит его один из основателей BioWare Рэй Музыка. Другой из основателей BioWare, Грег Зещук, станет творческим директором свежеиспеченной команды. Слияние вызвано тем, что Марк Джейкобс, на протяжении четырнадцати лет возглавлявший Mythic, покинул свой пост. Новый девелоперский альянс будет заниматься разработкой ролевых игр — как онлайновых, так и однопользовательских, — что нисколько не удивительно, учитывая специфику творчества обеих студий.

Немецкие пертурбации

Kalypso Media официально сообщила об основании Gaming Minds Studios, в состав которой вошла часть студии Ascaron. Напомним, что не так давно создатели серии Sacred в очередной раз столкнулись с серьезными финансовыми проблемами. Kalypso Media сообщила, что она получила права на различные интеллектуальные собственности, однако бренд Sacred остался у Ascaron — сейчас немцы продолжают работать над дополнением для Sacred 2. Похоже, что "аскароновцам" просто пришлось отдать часть своих сотрудников "в рабство", чтобы таким образом подзаработать деньжат и рассчитаться с долгами.



Duke Nukem Forever

АНОНСЫ

Need for... Burnout?

Студия Criterion — создатели знаменитой гоночной серии Burnout — трудится над продолжением серии Need for Speed.

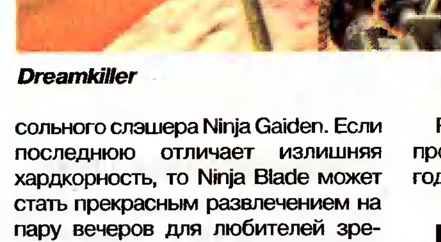
Эту информацию официально подтвердил глава Electronic Arts Джон Ричителло. Новая часть NFS должна, по его словам, стать в некотором роде революцией. Что ж, вполне возможно, именно хорошая встряска поможет некогда легендарному сериалу Need for Speed вернуть пошатнувшиеся в последние годы позиции.

Русский ниндзя

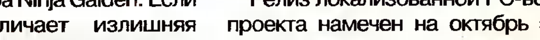
Студия From Software и компания "Новый Диск" сообщают о готовящемся выходе на территории России и СНГ PC-версии игры Ninja Blade, обзор которой вы могли прочитать на страницах нашей газеты пару месяцев назад.

Ninja Blade представляет собой эдакую облегченную версию консольного слэшера Ninja Gaiden. Если последнюю отличает излишняя хардкорность, то Ninja Blade может стать прекрасным развлечением на пару вечеров для любителей зрелищного и не слишком сложного экшена.

Релиз локализованной PC-версии проекта намечен на октябрь этого года.



Dreamkiller



Еще один клон Serious Sam

Чешская студия Mindware, создавшая модификацию шутера Painkiller под названием Painkiller: Overdose, анонсировала свой новый "mega-bloodbath first-person shooter" для PC и Xbox 360 под названием Dreamkiller. Как видно уже из самого названия, нас ждет все то же старое доброе мясное мочилово, только под другим соусом. Вместо стремного сурового мужика в кожанке на должность главного героя, а точнее, героини назначили психолога Элис Дрэйк, которая будет пробираться в мысли людей (а может, и нелюдей) и устраивать там тотальный геноцид фобий, страхов и прочих комплексов. Опробовать дюжину уровней одиночной кампании и несколько мультиплеерных режимов можно будет уже этой осенью.



Ninja Blade

Мультиплеер мультиплееру рознь

Согласно заявлению вице-президента Blizzard Роба Пардо, в StarCraft 2 не будет возможности сразиться с противником по LAN-сети. Единственным доступным мультиплеером будет онлайн-игра через фирменный близзардовский сервис Battle.net.

Подобное решение кажется довольно странным, учитывая, что первая часть StarCraft своим успехом во многом обязана не только симпатичной по тем временам графике, отточенному балансу и интересной игровой механике, но и возможности устраивать "зарубы" по локальной сети. По словам Пардо, возможность LAN-игры не была и не будет добавлена в грядущий проект из-за какой-то новой онлайн-технологии, которую прикрутят в Battle.net к релизу StarCraft 2.

Проверь свою систему

Жадность до ресурсов

Slightly Mad Studios, разработчики новой части популярной гоночной аркады Need for Speed: Shift, обнародовали системные требования игры. Рекомендуемые требования выглядят примерно следующим образом: Windows XP SP3 или Vista SP1, процессор уровня Intel Core 2 Duo 2,5ГГц или AMD 64 X2 с частотой 2,0ГГц, 2Гб ОЗУ для Windows XP и 3Гб — для Vista, видеокарта с 512Мб ОЗУ и поддержкой Pixel Shader 3.0 (обязательно под разъем PCI-Ex) и 10Гб свободного места на винчестере. Не слишком демократично, но вполне приемлемо.



Need for Speed: Shift

Требования Dragon Age

Всенародно ожидаемая и заочно любимая RPG Dragon Age: Origins от мастеров из BioWare наконец-то обзавелась официальными системными требованиями. Минимальные требования таковы: Windows XP SP3 или Vista SP1, процессор уровня Intel Core 2 с частотой 1,4ГГц или AMD 64 X2 с частотой 1,8ГГц, 1Гб оперативной памяти, видеокарта уровня ATI Radeon X850 или NVIDIA GeForce 6600GT и 20Гб свободного места на жестком диске. Рекомендуемая же конфигурация выглядит так: процессор уровня Intel Core 2 Quad с частотой 2,4ГГц, 2Гб ОЗУ для Windows XP и 4Гб — для Vista, видеокарта уровня ATI 3850 или NVIDIA 8800GTS и 20Гб свободного места на жестком диске. Для ролевой забавы такого масштаба — вполне адекватные запросы.



Dragon Age: Origins

КОНСОЛЬНЫЕ НОВОСТИ

Уличные драки в Tekken 6

Namco Bandai готовится серьезно удивить поклонников Tekken: по замыслу разработчиков **Tekken 6**, новая игра в популярной поединочной серии, обзаведется полноценным beat'em up-режимом. Конечно, в проектах серии Tekken и раньше существовал режим Tekken Force, в котором игроку приходилось сражаться сразу с несколькими противниками. Однако теперь он будет серьезно обновлен и дополнен — в частности, у игроков появится возможность отоваривать противников их же оружием и подвернувшимися под руку предметами. Кроме того, предусмотрен и кооператив.

Релиз Tekken 6 на консолях Xbox 360 и PlayStation 3 в Северной Америке намечен на 27 октября этого года. В Европе и Азии игрушка появится вскоре после американской премьеры.

Новая SingStar не за горами

Очередным новым проектом готовится в скором времени пополниться музыкальная линейка SingStar: Sony анонсировала разработку проекта **SingStar: Take That**, посвященного, как следует из названия, творчеству английской группы Take That, в которой в молодости пел Робби Уильямс. В продаже новая SingStar должна объявиться в четвертом квартале сего года на PlayStation 3 и PlayStation 2. Но если оценить звучание Take That на любимой консоли так уж невтерпеж — имейте в виду, что уже текущим летом на полках цифрового магазина SingStore можно будет обнаружить Take That SongPack — сборник из пяти песен группы.

Mortal Kombat 9 — больше крови, больше жестокости

Несмотря на плачевное состояние издательства Midway, их сериал **Mortal Kombat** по-прежнему живздоров и в ближайшее время отбрасывать коньки явно не собирается. В данный момент полным ходом идет разработка очередной, уже девятой по счету игры в знаменитой поединочной линейке. "Отец" сериала Эд Бун недавно написал в своем блоге на сервисе Twitter, что разработчики нацелились на возрастной рейтинг Mature — а значит, ожидается очень брутальная игра. Что ж, самое подходящее время реабилитироваться перед поклонниками этой жестокой вселенной за "детский" кроссовер Mortal Kombat vs DC Universe, заполучивший в свое время рейтинг Teen (от 13 лет).

Chinatown Wars переезжает на PSP

Rockstar объявила во всеуслышание, что осенью этого года в краях карманной приставки PlayStation Portable можно ожидать проект **GTA: Chinatown Wars**, посвященный разборкам китайских триад, уже зарелизившийся прежде на Nintendo DS. За портирование головой отвечает контора Rockstar Leeds, которая намеревается значительно улучшить в новой версии графику, а также "подтянуть" анимацию и освещение. Кроме того, в игру будут добавлены свежие сюжетные миссии.

Вести вселенной Черепашек-ниндзя

Как выяснилось не так давно, римейк старенькой игрушки **Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time**, объявившийся недавно в Xbox Live Arcade, только одной платформой не ограничится: новая версия классического хита обязательно порадует и владельцев PlayStation 3. Вот только когда именно это произойдет, еще неизвестно. Ориентировочно, Turtles in Time следует ожидать в землях PS3 в конце этого года.

Другая "черепашья" новость касается файтинга **Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash Up**, разрабатываемого эксклюзивно для Nintendo Wii. В отличие от своей товарки для PS3, эта игрушка в июне обзавелась-таки датой выхода — в европейских магазинах проект можно будет искать начиная с 25 сентября.

Легенды Трои

Иногда от следования канонам известной игровой серии начинают уставать даже ее разработчики. Вот и Koei устала от своей знаменитой Dynasty Warriors и решила разнообразия ради сварганить новый проект, с похожим геймплеем, но совершенно в другом сеттинге. Итак, знакомьтесь — **Warriors: Legends of Troy** (Xbox 360, PlayStation 3), игра в стиле Dynasty Warriors, посвященная сражениям греков с троянцами. "Мясной" геймплей остается на месте, помимо него обещаны кооператив и мультиплеер, а также различные древнегреческие мифические существа, принимающие участие в битвах. Релиз проекта ожидается весной 2010 года.

Релиз Splatterhouse отложен

В июне Namco Bandai Games со смущенным видом сообщила о переносе сроков релиза экшена **Splatterhouse** для PlayStation 3 и Xbox 360. Согласно словам Namco Bandai, ранее начала 2010 года в магазинах игрушку ждать не следует. Зато издательство пообещало в качестве компенсации за долгое ожидание сделать Splatterhouse действительно превосходным проектом, который стоит того, чтобы его так долго ожидали. Впрочем, "придется подождать, ведь мы хотим сделать игру действительно качественной" — это стандартная отговорка игроделов в тех случаях, когда требуется перенести сроки выхода какой-либо игры.

Мертвые и злые

Мертвые рыцари станут главными героями нового экшена, анонсированного в минувшем месяце Tecmo для платформы PlayStation Portable. Согласно сюжету **Undead Knights**, три главных героя — Ромул, Рем и жена Рема Сильвия — бросили вызов некоей Королеве, за что и были убиты. Однако наша троица, заключив сделку с дьяволом, вернулась с того света, дабы посчитаться с жестокой властительницей. Вот за этих ребят нам и предстоит играть, переключаясь в процессе прохождения с одного персонажа на другого. Оживившие мертвяки наделены даром возвращать к жизни павших врагов — как рядовых противников, так и боссов — и превращать их в своих слуг. Эти зомби-подручные очень помогут в битве: свалят неприятеля на землю, чтобы герою было сподручнее его одолеть, или же сформируют из своих тел мост, если требуется перейти через пропасть. Релиз Undead Knights намечен на осень этого года.

MotoGP 09/10 — новые подробности

Capcom поделилась новой информацией о мотосимуляторе **MotoGP 09/10**, который разрабатывается для PS3 и Xbox 360. Разработчики обещают порадовать ценителей мотоспорта всеми трассами, гонщиками и средствами передвижения, задействованными в чемпионате 2009 года. И это еще не все: со временем обладатели игры получат возможность совершенно бесплатно скачать спортсменов, трассы и мотоциклы из чемпионата 2010 года. Такая вот завлекалочка для фанатов: заплати сейчас — и получи игру и шанс скачать в будущем бесплатное дополнение.

Ожидается, что в MotoGP 09/10 будут включены элементы менеджера — в режиме "Карьеры" игроки будут нанимать в свою команду инженеров и менеджеров или же увольнять их, когда душа того пожелает. Помимо "Карьеры" будет еще три игровых режима.

Тюрьма — не место для консолей!

Именно так считает руководство английского исправительного учреждения "Ржаной холм" (Rye Hill), недавно лишившее заключенных их любимых **PlayStation 3**. Все дело в том, что приставки оснащены функцией беспроводной связи, и начальство тюрьмы всерьез опасается возможности использования их для планирования "постояльцами" тюрьмы вместе с их подельниками на свободе побегов или других преступлений. Так что теперь заключенные "Ржаного холма" будут отбывать срок без любимых игрушек. Что ж, будет им еще одна веская причина для того, чтобы вести добропорядочный образ жизни и не возвращаться в тюрьму.

Tekken 6

Беспощадный Каратель уже в продаже

2 июня в PlayStation Store объявился мультиплеерный шутер **The Punisher: No Mercy**. Распространяемый исключительно цифровым способом, этот эксклюзив для PS3 обойдется игрокам весьма дешево — всего-то в $9,99. Если вдруг кто не в курсе, мы объясняем, что The Punisher: No Mercy — очередная новинка во вселенной "Карателя", знаменитого борца с мафией, а также героя комиксов, кинофильмов и видеоигр.

Activision Blizzard разлюбит Sony?

Не секрет, что многие игроделы не довольны нынешней ценой PlayStation 3. В июне свое недовольство отважился высказать и Бобби Котик, исполнительный директор **Activision Blizzard**. По его мнению, Sony давно пора снизить ценник на самую главную из ее консолей. В настоящее время из-за высокой стоимости игрушек проекты для PS3 расходятся в продаже хуже, чем игры для Xbox 360 и Nintendo Wii, в то время как создание "виртуальных забав" для PS3 обходится разработчикам дороже, чем работа над играми для других приставок. В общем, если Sony в ближайшее время не одумается, Activision Blizzard может прекратить поддержку PlayStation 3 уже в 2010-2011 годах.

Патрик Сейболд, представитель Sony, уже заявил, что дела у PlayStation 3 идут просто прекрасно. Уже готовятся сотни новых игр от разных партнеров — вероятно, при таком раскладе и без снижения цены, и без поддержки Activision Blizzard приставка как-нибудь продержится на плаву.

Революционный Agent

Rockstar North скучно без революций. Клепать год за годом игры-середнячки — не для них, им подавай монументальные проекты, закладывающие основы новых жанров. Такой была GTA, таким, как утверждают разработчики, будет и **Agent** — очередное детище студии, разрабатываемое эксклюзивно для PlayStation 3. На данный момент об Agent известно очень немного. Девелоперы сравнивают эту игру с Grand Theft Auto, но лишь в том смысле, что Agent, как и GTA в свое время, станет основательницей нового жанра. Сама же игра будет совершенно не похожа на проекты знаменитой "автоугонной" серии. Agent — это вселенная разведчиков и киллеров, большой политики и разномастного шпионажа. Действие игры разворачивается в 70-х годах прошлого века, в самый разгар "холодной войны". Rockstar North также добавляют, что такой проект, как Agent, они хотели сделать очень давно.

В конце июня Agent обзавелась полноценным представительством в Сети интернет. Адресок, на всякий случай, запишите — www.rockstargames.com/agent/. Правда, пока там нет ничего интересного, однако к тому моменту, когда вы будете читать эти строки, возможно, что-то уже изменится.

AlexS


Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash Up


Undead Knights

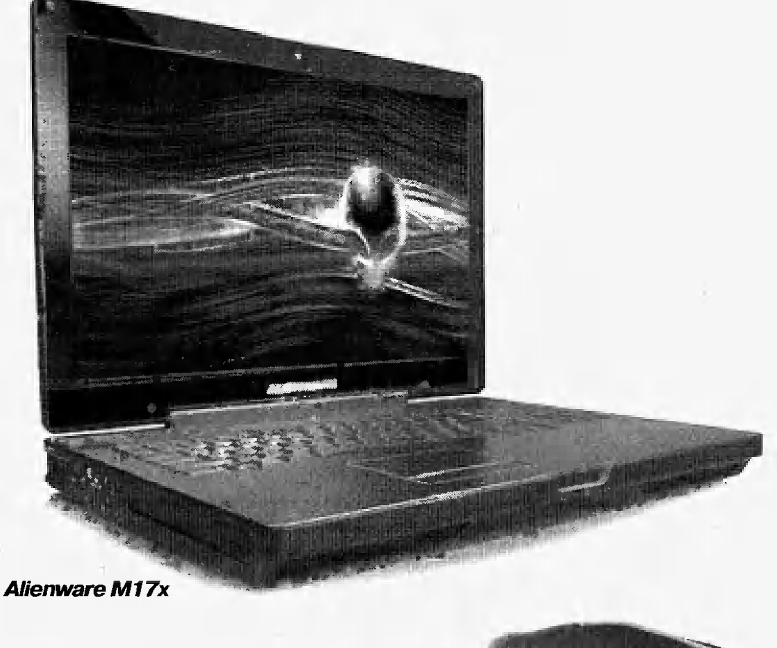

Splatterhouse


The Punisher: No Mercy

ЖЕЛЕЗНЫЕ НОВОСТИ

Прошивка 3.0 для iPhone

Хорошие новости для владельцев iPhone: 17 июня Apple выпустила третью версию прошивки для этого замечательного девайса. Обновка, в первую очередь, должна прийтись по вкусу любителям виртуальных развлечений, ведь одной из главных новинок версии 3.0 является мультиплеер — играть с друзьями теперь разрешается через беспроводную сеть Bluetooth. Кроме того, свежая версия прошивки поддерживает скачиваемые дополнения для игрушек. Обе функции весьма пригодятся увлеченным геймерам, использующим iPhone в качестве игровой платформы.



Alienware M17x

Новинка от Intel



В июне Intel представила широкой общественности очередную новинку для среднего класса — процессор Core 2 Duo E7600. Этот двухъядерный процессор работает на частоте 3,06 ГГц и использует 3 Мб кэш-памяти. Производители обещают, что цена новой модели будет находиться в среднем ценовом диапазоне.

Кроме того, Intel продемонстрировала и двухъядерный процессор Celeron E1600 с тактовой частотой 4,2 ГГц — самый быстрый в серии Celeron. Он сделан по 65нм-технологии, работает на системной шине с частотой 800 МГц и использует 512 Кб кэш-памяти. Цена этой новинки составляет $53.

Лэптоп для геймеров

Новую модель лэптопа, адресованную любителям виртуальных развлечений, продемонстрировала публике Alienware — внутреннее подразделение компании Dell. Стоит учесть, что ориентирована эта новинка прежде всего на "богатеньких буратин": цена продукта под названием Alienware M17x начинается от 1799 долларов. Лэптоп может похвастаться двумя графическими картами NVIDIA GeForce GTX 280M с 1Гб видеопамяти каждая, четырехъядерным процессором Intel Core 2 Extreme, до 8 Гб DDR3-133 памяти, а также экраном с поддержкой HD.

YP-R1: мал, да удал

Samsung в прошлом месяце представила широкой общественности новый портативный медиаплеер. "Свежачок", получивший название Samsung YP-R1, хвастает сенсорным дисплеем с диагональю 2,7 дюйма, а также довольно солидным (8 Гб) объемом встроенной памяти. Кроме того, в арсенале у YP-R1 такие козыри, как поддержка кодеков для воспроизведения видео, фото и музыки, TV-выход, встроенное FM-радио, программа для чтения электронных книг, а также несколько встроенных игрушек. Прямо скажем, список "вкусностей" очень интересный. Впрочем, Samsung YP-R1 — забава не из самых дешевых: плеер будет распространяться по цене около $180. В европейских магазинах новый девайс от Samsung должен появиться 30 июля.



Mini 5101 — серьезный нетбук

Mini 5101 — так следует звать-величать новый нетбук от HP, рассчитанный на серьезных пользователей. Свеженький девайс обладает 10,1-дюймовым дисплеем с LED-подсветкой, процессором Intel Atom, винчестером, работающим на скорости 7200 оборотов в минуту, а также батареей на 4 либо 6 ячеек, способной обеспечить пользователю от 4 до 6 часов бесперебойной работы. Стоить вся эта прелесть будет от $450.

Mini 5101

Sabre — игровая клавиатура

В широких рядах геймерских контроллеров появились интересные пополнения. Среди прочего, хочется рассказать о клавиатуре Sabre от OCZ Technology. Особенность этого девайса — девять OLED-клавиш, которые геймеры запросто могут запрограммировать под определенные действия в играх. Под изображения для этих OLED-кнопок в клавиатуре выделено 128 Мб флэш-памяти. Остальные 103 клавиши Sabre — обыкновенные обрезиненные кнопки. Соединение с компьютером происходит через интерфейс USB 2.0. По какой цене Sabre будет распространяться в продаже, OCZ Technology пока не сообщила.

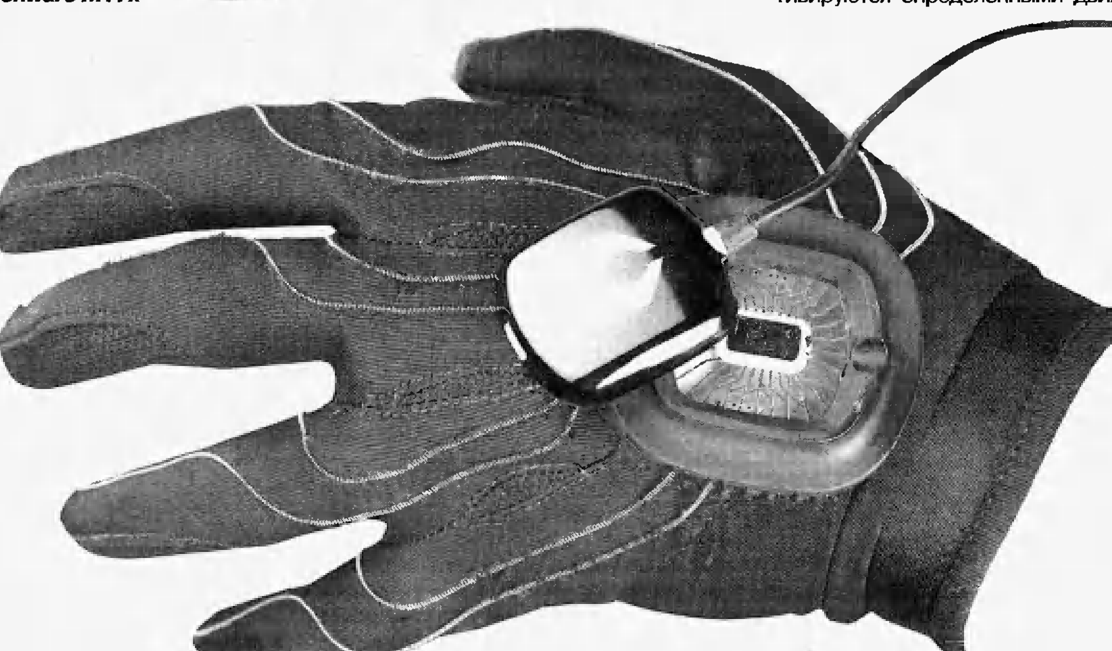


Sabre

Новые методы контроля

Кто сказал, что альтернативные контроллеры — удел одних только консольщиков? Гоните вы такую мысль, ибо у нас есть информация о, по крайней мере, двух новых альтернативных контроллерах, ориентированных, в первую очередь, на PC-геймеров. Первая из этих разработок носит гордое имя Combimouse. Созданная неким австралийским "левшой" Combimouse является гибридом мышки и клавиатуры. По сути, она является мышкой, на поверхность которой перенесена часть кнопок, чаще всего используемых в компьютерных играх. Это делает процесс игры значительно удобнее. Однако, несмотря на всю перспективность новой разработки, создатель Combimouse пока еще не смог найти компанию, которая запустила бы его детище в массовое производство.

Еще одну оригинальную разработку продемонстрировала компания Triple Point. Девайс Peregrine Game Glove представляет собой перчатку, поверхность которой покрыта многочисленными сенсорами. Сенсоры активируются определенными движениями руки пользователя — перчатка в состоянии запомнить до тридцати таких движений-команд. На тестовом показе Peregrine Game Glove очень хорошо себя проявила, выполнив 250 команд за одну минуту. Ожидается, что девайс придется по вкусу, в первую очередь, любителям RTS и онлайновых игр. "Геймерская перчатка" появится на полках магазинов уже осенью по цене от 60 до 80 евро.



Peregrine Game Glove

PlayStation 3 обзаведется новым геймпадом

Как-то неожиданно и PS3, и Xbox 360 вдруг надумали оттяпать кусок аудитории у Nintendo Wii: как мы помним, последняя консоль всегда славилась своими оригинальными контроллерами. О новой разработке Microsoft под названием Project Natal мы уже рассказывали ранее, теперь же представляем вашему вниманию "контроллер будущего", который сейчас разрабатывается Sony. Уже известно, что очень важную роль в работе этого революционного геймпада будет играть видеокамера PlayStation Eye, бдительно отслеживающая все перемещения манипулятора во время игры. Кроме того, большое значение имеют и голосовые команды — специально на такой случай в PS Eye встроен набор микрофонов. Все радости мультиплеера новая, пока что безымянная разработка также в состоянии обеспечить, ведь PlayStation Eye способна уследить за перемещением в пространстве до четырех геймпадов одновременно. Сам же джойстик внешне очень похож на палочку с шариком на конце — в продаже такая вот "волшебная палочка" для PS3 появится не ранее весны 2010 года.



Грызуны наступают

Очередную новинку в первом летнем месяце представила любителям виртуальных развлечений и Logitech. Речь идет о беспроводной мышке V220 для ноутбуков. Девайс поддерживает различные операционные системы, среди которых — Linux, Mac OS X и разные версии Windows. Новинка также может похвастаться ярким, привлекающим внимание цветовым решением. В продаже V220 появится по цене в $30.

A4Tech K5-52D — вот таким длинным названием обладает новая шестикнопочная оптическая мышь, не так давно поступившая в продажу. Грызун хвастает многофункциональной правой клавишей, которую можно настроить на выполнение 16 различных функций. Кнопка двойного клика, расположенная рядом с колесом прокрутки, позволяет открывать нужные файлы одним движением пальца. Есть возможность смены параметра с 400 до 160 dpi. С компьютером грызун соединяется посредством кабеля USB 2.0.

Специально для гонщиков

Oklick пополнила свою линейку геймерских рулей двумя новыми моделями — Oklick W-3 Sportline и Oklick W-5 Mini. Оба представленных гоночных руля совместимы со всеми типами игр, которые поддерживают рулевое управление. Оба способны работать и в цифровом, и в аналоговом режиме, а также имеют функцию виброотклика. Управление ускорением и торможением в обеих моделях возможно и с помощью аналоговых педалей, и с помощью цифровых подрулевых переключателей. Oklick W-3 Sportline оснащен четырехкнопочным игровым джойстиком и 12 независимыми кнопками управления. У Oklick W-5 Mini все то же самое, разве что независимых кнопок управления только 10.

AlexS

Ошибочка вышла

В "Железные новости" за июнь 2009 года закралась ошибка. На самом деле, компания Dell не связана с разработкой игровой клавиатуры Logitech G19. Однако некоторое время Dell обладала эксклюзивными правами на распространение G19 через свой интернет-сайт. Приносим читателям свои извинения за допущенную неточность.

НАША ПОЧТА

Всем привет! Вы снова в "Нашей почте" — смеси ваших писем и моих комментариев. Вот уже не первый месяц разбирая почту стараюсь поменьше с вами не соглашаться. И снова не получается — вот ерунда! Приходит новое письмо, написанное умным человеком, хочется дописать в конце "Согласен!" — и сразу в печать. Но в незаметных банальных фразах после десятого прочтения замечаю банальные глупости, и снова приходится рассказывать о нашей реальности, из которой все мы родом. Кто-то пишет "Все игры сделаны с душой!" или "Никто не использует дорогое железо на 100%". А мне уже видится, с каким удовольствием другой читатель будет опровергать это излишне смелое обобщение. И наверняка его унесет в другую крайность: "В играх нет души!", "Ну никак не верится, что полчаса нудного забега по карте на Easy способствует релаксации". Разве можно так игнорировать чужое мнение? Только что человек писал, что любит играть на Easy, так зачем ему не верить? Вот и приходится не соглашаться с обоими противоположными мнениями.

Иные мазки широкой кистью даже несколько невежливы: "Нормальный человек пиратку не купит". Нормального человека ищут. Доказать нормальность чего-либо невозможно. Можно доказать ненормальность противоположного: что покупать лицензионные диски глупо, что перестрелки в школе устраивали не только фанаты GTA, но и группы Rammstein. Но "наводящие на мысли" контрпримеры в 90% случаев просто превращают обсуждение во взаимные обвинения.

Не даются в обиду читатели — покатим бочки в сторону безответных разработчиков. "Создатели игр, музыки и фильмов не хотят творить, хотят деньги косить". Это не так. Деньги надежно отделены от разработчика издателем, который не заплатит творцам больше, чем они заработали. Издатель хочет косить деньги? Да, но ведь в этом и состоит его работа. "В играх нам врут!" — слышен новый боевой клич. Да, нам врут, потому что мы, геймеры, сами попросили сделать для нас ненастоящий мир. Да, меч при веерной атаке никогда не загорается зеленым светом. Крестьянин, когда ему отдаешь сотый приказ, кричит не "С радостью!", а нечто менее вежливое. Но стоит ли напоминать нам об этом еще раз, портя впечатление от игры?

Чтобы ваше письмо не было фундаментом для чьего-то несогласия, просто помните, что мир разнообразен. Не пытайтесь описать его в десяти строчках. Сами определяйте свой круг взглядов и выходите за него очень осторожно. А вот в его пределах позволяйте себе подробности. Так вы только подчеркнете оригинальность своих слов.



Satir [xoid89@mail.ru]

Здравствуй, "ВР"!

Я за нее!

Прям не знаю, с чего начать... Хвалебные оды петь не буду — не за что)). Ну разве что за "Дебаты" из прошлого номера, уж очень содержательными они получились, и за обилие игровых новостей. Все остальное как обычно — обзоры на должном уровне, железо, ОЧЕНЬ много кино, новинки, извините, макулатурной промышленности, интригующие анонсы... Короче, номер на 8 баллов. Хочется прокомментировать мысль из "Почты" насчет упрощения игропроцесса. А что вы хотели: это, по-моему, не только игровая тенденция. Возьмите музыку, литературу, кино. Много становится одноразовых произведений, задача которых — развлечь потребителя. И в играх то же... Самое страшное для разработчиков — если в игре будут труднопроходимые моменты, ведь это же понизит продажи игры! Талант умирает, раздавленный многомиллионными денежными оборотами, умные дяди из всего стараются сделать бизнес. Как верно подметил некий аноним в прошлой почте, "под этим всем кроется ни много ни мало — всего лишь грамотный ход".

Грамотный ход — это когда твои клиенты довольны твоей работой. Иначе они со временем сотворят ужасное — перестанут платить. Отмазки вроде "Я хочу денег" или "Вон песни вообще по пять минут длятся" не прокатят. Геймеру ведь не нравится, когда его дурачат. За хорошую игру он заплатит и в четыре раза больше (см. World of Warcraft), но при виде денег талант проснется только у талантливых разработчиков.

Впрочем, не все так плохо: выходят еще замечательные игры, с новыми идеями или просто добротно сделанные. Да, Zmicer, насчет Oblivion'а: оригинальная игра — всего лишь движок для плагинов. У меня папка с ними занимает более 10 Гб, благодаря чему я прошел игру около 6 раз, точно уж не вспомню. А еще на правах рекламы могу посоветовать всем соскучившимся по хардкорно сложной игровой механике игру Advanced Dungeons of Mystery (ADoM). Ее можно легко скачать в Инете. Или попросить меня отправить "мылом". Предупреждаю: игровая графика представлена лишь символами ASCII, но зато проработанность ролевой системы заставляет удивляться.

Подробности о том, как игра может жить без графики, читайте в нашем архиве: www.nestor.minsk.by/vr/2001/04/vr10411.html. ADoM по-прежнему живет на www.adom.de и пользуется несравненной популярностью в мире рогаликов.

А теперь, собственно, то, ради чего я пишу это письмо. Думаю, многие геймеры не раз думали о создании своей собственной игры, идеальной игры. Для каждого она своя, разумеется, в зависимости от того, что же мы хотим видеть в ней. Мне всегда компьютерные RPG казались немного ущербными из-за ориентации на бои. Даже великий Fallout 2 проще было проходить метким стрелком, чем медиком или дипломатом. Поэтому мне так запала в душу напечатанная в каком-то бородатом номере "ВР" статья из цикла "Игровая психология" о системе общения. Поэтому я сейчас и занимаюсь разработкой... нет, даже попыткой разработки ролевой игры. Главной особенностью будет баланс между боевыми и социальными действиями. Но это оказалось довольно трудно в одиночку. Я более-менее проработал систему, начал писать код, а вот с графической составляющей все оказалось очень плохо. Ну нет у меня таланта художника. Поэтому, как говорится, извините, что к вам обращаюсь. Может, найдется какой-нибудь художник, который сможет нарисовать пару замков, монстров да персонажей? Заинтересованным писать на мыло: xoid89@mail.ru. Быстрого ответа не гарантирую, но сам ответ — 100%. Впрочем, письмам с другими предложениями тоже буду рад.

Спасибо за внимание. Ваш [по]читатель Satir.

Избавлю от своих советов, только пожелаю удачи. Ну и чтобы талант не утонул в деньгах, а держался на поверхности.

Пашка Каранкевич aka Byrus [byrus23@open.by]

Здравствуйте, многоуважаемая редакция "ВР", а также ее несменный (как я надеюсь) почтальон Ануриэль!

И вам желаю здравствовать.

Критиковать газету не буду: а нету критики! =) Читаю "ВР" уже четыре года, и ни разу она не вызвала у меня серьезных нареканий, способствующих "выливанию" километража помоев (товарищей, уже начавших набирать гневный протест в редакцию, дескать, хватит пиарить самих себя, попрошу незамедлительно принять контрастный душ. "Малахов+" советует его как незаменимое средство против всех душевных расстройств ;)). Газета классная: всего в ней в меру. Я считаю, что ненужные статьи умрут сами, а остальные разделят между собой сферу влияния (читай — свободное место) погибших собратьев. Кстати, если контрастный душ не помог и вы все также брызжете слюной в мой адрес, тогда дам другой совет. Попытайтесь создать свою газету (любую, не обязательно про игры), и, если у вас получится что-то стоящее, то я самолично съем 1 номер вашего издания. А так, конечно, очень просто, не отрываясь от пива и чипсов, сидеть и строчить гневные письма, а как сделать что-то самим, так вечно руки не доходят. Но я не против критики вообще, я против бессмысленных высказываний, типа "Убрать "ДУ", потому что я в эти игры не играю". Чтобы к вашему мнению прислушались, нужна конструктивная критика, а не словесный понос. Плюс ко всему, нужно уважать чужой труд, каким бы легким он для вас ни казался.

Как правило, когда убираешь плохую критику, то не остается критики вообще. Потому что плохую критику придумывают не плохие люди, а самые обыкновенные. Фразами "Пусть будет так, как я хочу" обыкновенные люди защищают свои интересы, так принято при демократии. Еще обыкновенные люди не умеют писать красиво, потому что они не журналисты. Не умеют защищать чужие интересы, потому что не политики. Ну и, конечно, не умеют создавать газеты. У них другая специальность: кто истребители водит, кто делает операции на сердце.

Хорошие критики — это редкость. От критика, к чьему мнению прислушиваются, до журналиста один шаг. Некоторые из авторов "ВР" (Lightray, Anuriel) начинали как раз с раздачи ценных рекомендаций.

Кроме хороших и плохих критиков есть еще неадекватные. Это авторы скромных мнений вроде "ААА!!! "ВР" — УГ! Фтопку ее!!". Такую критику всегда приветствую, ибо лучшую рекламу трудно изобрести. Многие предпочтут пересмотреть свое мнение, чем оказаться по одну сторону баррикад с бестолковым психом.

Но заставила меня написать это письмо совсем другая тема: аниме. И вот тут я буду критиковать тов. Неясыть. Очень обидно, когда человек с высшим образованием (тем более историческим) пишет такие глупости. Цитирую: "...да и по сути манга написана по европейской истории и канонам, так что "Хеллсинг", по большому счету, не аниме — это раз". Т.е Неясыть хочет сказать, что в японской культуре нет мифов и легенд о вампирах, что образ вампира они нагло "содрали" с Дракулы? Но это же полная ЧУШЬ! С тем же успехом можно сказать, что аниме "Служба доставки Кики" — никакое не аниме, потому что главная героиня — ведьма, а ведьмы ассоциируются со Средневековьем и Европой. Туда же и "Летающий замок": ассоциация с избушкой на курьих ножках — из российских сказок содрали что ли? Японцы очень трепетно относятся к своему культурному прошлому (как следствие — к мифам и легендам), что выражается в их религии, где самое важное — почитание своих предков. Что, кстати, и подтверждает сам Неясыть: "В Японии христианство не является самой распространенной религией, кроме того, оно было навязано японцам, а культ истории страны в Японии ох как велик..." Да и еще тут неким расизмом попахивает: Неясыть считает японцев и их культуру настолько жалкими, что они даже мульт на основе своих культурных ценностей придумать не могут, а лезут в чужие культуры за идеями. Но это абсолютная неправда! Дальше нужно разобраться с понятием "аниме". У Неясыти "Хеллсинг" — почему-то не аниме. А что же тогда считать аниме? Аниме — это целая японская субкультура, которая без самих японцев утрачивает всякий смысл. Скажем, "Аватар: Легенда об Аанге" я не считаю аниме (хоть это на некоторых дисках и пишут), потому что сделали этот мультсериал в США (режиссер: Джанкарло Волп, продюсер и сценарист: Майкл Димартино). Проще говоря, аниме — это мультфильм, сделанный японцами, и неважно на какую тему. Тот же Berserk не перестает быть аниме только потому, что, следуя извращенной логике Неясыти, японцы "содрали" идею рыцарства и Средневековья с Европы. Ну и что, ведь Голливуд, бывает, снимает фильмы о самураях, и при этом, заметьте, японцы не кричат, что эти фильмы "по большому счету" не голливудские.

Дальше — больше. Неясыть пишет (это про "Евангелион"): "Толкин не является абсолютом!!! Скорее всего, автор манги даже не знает, кто это!" Конечно, я понимаю, что вам, тов. Неясыть, больше нравится творчество Ника Перумова (оттуда и ваш nickname, если, конечно, это не простое совпадение), но все же основателя жанра фэнтези нужно уважать, тем более что есть за что (не зря же у него столько последователей и фанатов). Непонятна логика Неясыти: про всемирно известного Толкина японцы "ни сном, ни духом", а вот про Дракулу (на основе которого, по логике Неясыти, якобы создан "Хеллсинг") знают все. Хотя какая разница, даже если и содрали они идею с Дракулы, "Хеллсинг" не перестает быть аниме! Насчет стилистики в том же "Хеллсинге" я с тобой, Ануриэль, не согласен. Именно та, по твоему мнению, некрасивая картинка отталкивает новых фанатов, но она мне очень нравится (и всем моим знакомым анимешникам тоже). Но если рассказывать о "Хеллсинге" не анимешнику, то не годимся ни я, ни вы уважаемый Ануриэль: я буду всячески восхищаться им, а вы — говорить о его, по вашему мнению, недостатках. И тут я подошел к теме души в играх/фильмах/книгах/аниме/... (в общем, в искусстве). Я считаю, что наличие души в искусстве определяется тем, как наша собственная душа откликается на него. Я до сих пор играю в Rock'n'Roll Racing от Великой Blizzard (эмулятор рулез!). Многие читатели спросят, что же это за игра. Отвечаю: ураганные гонки, созданные в 1994 г. Blizzard (вместе с "Викингами" это первые 2 игры компании) для Sega Mega Drive. Посади за эти игры сегодняшнюю молодежь — и услышишь далекий посыл куда-то за Кудыкину гору. А почему? "Да потому что полигонов мало, звук никудышный и т.д.", — ответят тебе. Но для меня нет средства расслабиться лучше после тяжелых студенческих будней, чем пройти какую-нибудь трассу в 30-й раз. Причем обязательно на Warrior-уровне (а вам слабо пройти всю игру на Dirt Devil или Marauder?!). По-другому уже скучно. Естественно, излишне говорить, что это чисто мое ИМХО, но мало ли... ;).

На этой мажорной (для меня точно) ноте я прощаюсь.

Тем, кто верит в существование одного правильного восприятия аниме, читать два раза.

З.Ы. Выражаю огромную благодарность Adler'y, который познакомил меня с такой чудесной группой как "Эпидемия". Всем фанатам "Арии", Кипелова и просто рока рекомендую (письмо Adler'а в "НП" (ВР за 06.08(102)).

З.З.Ы. Желаю Процветания моей любимой газете — ребята, вы лучшие!!!

З.З.З.Ы. Конечно, очень бы хотелось, чтобы мое письмо опубликовали, но это, видимо, не произойдет из-за его размеров. Поэтому прошу Ануриэля написать хотя бы небольшой ответ.

З.З.З.З.Ы. Теперь точно все. Аривидерчи, друзья!

Всего хорошего. Или как оно по-вашему: З.З.З.З.Ы. Аривидерчи!



Жора Тапат Хильманович

"Человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет". Ф. Шиллер

И снова здравствуй, любимая газета! Ну и вы, Почтальон, тоже не болейте.

Давайте все не будем болеть! Кто за?

Хочу расставить точки над "i" в начале письма, а не потом, уже отправив его. Когда я говорю "компьютерная игра", я имею в виду игру, которая создается разработчиками не как товар, а как произведение искусства, чем бы, в конце концов, она ни оказалась. Понимаю, что все это смешивается и нельзя так ставить границы, но мы же чисто теоретически размышляем, да? Открыв газету на страницах "Нашей почты", я увидел, что тема, которую я попытался обсудить в прошлом письме, не осталась без внимания других читателей. Спасибо им большое за то, что не согласились со мной. Хоть я и с ними не согласен, однако же новые мнения сподвигли меня на новые размышления. Итак, непосредственно к ним. Компьютерная игра. Словосочетание, которое заключает в себе как что-то древнее, знакомое каждому человеку без исключения, так и новое, к чему успели привыкнуть далеко не все. Но, несмотря на кажущуюся противоречивость, является почти идеальным: завершенным и полноценным. И чем больше будет развиваться "компьютерная", чем глубже будет осознаваться "игра", тем завершеннее и полноценнее будет этот тандем. К чему я это? Просто, когда мы собираемся докопаться до сути игры, до той самой "души", мы начинаем разбивать игру на составляющие, пытаться приземлить ее, сделать доступной для наших пяти чувств. Мы ходим вокруг нее подобно тем слепцам из притчи, которые хотели узнать, на что похож слон, дотрагиваясь до отдельных частей его тела. В результате тот,

что трогал ногу, сказал, что слон похож на дерево, тот, что хобот — на змею… Так и мы “ощупываем” игру, забывая, что зачастую этого не достаточно. Я не говорю, что это бесполезно, однако многие забывают, что порой в игру нужно просто поиграть, и сделать это, не задумываясь более ни о чем. Ведь игра создана человеком для человека, и потому метаморфоза, происходящая с “кучей” байтов и превращающая ее в произведение искусства, возможна только тогда, когда за компьютером сидит человек.

Слепцы из притчи кажутся глупцами. Но можно ли описать человеку слона как не сравнив его с чем-то? Есть много слов, характеризующих игру целиком (“драйвовая”, “затягивающая”, “однообразная”), но конкретики в таком описании недостаточно.

А ведь забывает об этом не только игрок, а и разработчик! В процессе создания игры многие заботливо кладут в наши раскрытые рты графику, саундтрек, немного геймплея, щепотку физических наворотов и атмосферы по вкусу. Но при этом очень вяло размешивают это дивное блюдо, что приводит к тому, что сидишь после прохождения очередной из таких игр и думаешь: “Вроде бы все что нужно есть, но — что-то не то…”

Модульность очень помогает в разработке игры. Это очень здорово, что над одной программой могут работать десятки, а то и сотни специалистов, не мешая друг другу. Каждый из них слеп в чужой области: аниматор ничего не понимает в коде движка, программист искусственного интеллекта не способен взять трех нот на музыкальном инструменте. Так же создаются операционные системы, кинофильмы, самолеты и многое другое. Так работают люди.

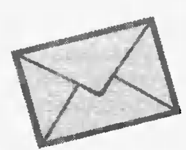
Вы ищете “душу” игры? Попробуйте вложить в нее свою! Душа не истина — не надо оглядываться и искать ее рядом, ведь она уже здесь — рядом с вами. И если, найдя ее, вы пожалеете об этом, то винить в этом можно только себя. А если вы думаете, что она может быть погребена под пластом технологий, то вы и не искали ее вовсе.

До свидания!

P. S. Извините, что снова философствовал сверх меры, но кто как не вы меня выслушает :)

С благодарностью и безграничным уважением, ваш Жора Хильманович (Tanat)

Благодарю за письмо. В самом деле, мы не раз говорили в “НП”, что благожелательное отношение к играм награждается положительным впечатлением от них.



[Нова.Кукуруза]
[kirzan@tut.by]

Привет всем! Мне очень импонируют те игры, в которых есть встроенный бестиарий по существам, встречающимся в самой игре, как, например, в “Златогорье” или в Dungeon Siege 2. Вот и игра “Блицкриг” в свое время меня очень порадовала встроенным каталогом военной техники времен Второй мировой войны. Причем некоторые виды вооружения сопровождались увлекательными рассказами с поля боя. И не верить им не было причин, так как разработчики повсюду твердили, что все факты достоверны и взяты из гор перелопаченных военных справочников. Например, в описании к немецкому танку-прототипу “Мауз” была приложена занимательная история о том, как на Курской дуге эта громадина сшибла в первый же день боев больше десятка советских танков, оставаясь при этом абсолютно неуязвимой для снарядов наших пушек и самоходок. Лишь на второй день боев “Мауз” был заманен в ловушку и в упор расстрелян тяжелой артиллерией. Эта история мне настолько запала в душу, что я всегда при удобном случае старался удивить своих собеседников. Но каково же было мое удивление, когда в игре D-Day я прочитал в похожей встроенной энциклопедии точно такую же историю, но только с небольшим “но”. В главной роли здесь фигурировала немецкая самоходка “Фердинанд”.

С исторической достоверностью постоянно случаются всякие курьезы. В Medal of Honor одну из винтовок можно было перезарядить, только когда в магазине оставалось ноль патронов. Конечно, достоверностью тут и не пахло, просто движок сделать иначе не позволял. Но авторитету Medal of Honor поверили разработчики Call of Duty и, хотя их движок был куда совершеннее, выдуманную “особенность” решили сохранить.

За достоверность случаев с самоходками я бы тоже не поручился. Кто-то из разработчиков умеет сочинять впечатляющие истории, другие — находить и “плагиатить”.

Как-то возвращаясь с работы домой, я заметил ветерана войны, одиноко сидящего на лавочке. Ряд боевых наград, среди которых были орден Красной Звезды и орден Красного Знамени (точно такие я получил в Codename Panzers), вкупе с моим любопытством сделали свое дело, и я подсел к герою войны, уже имея в голове ряд вопросов.

Оказалось, что мой собеседник начал войну совсем юнцом в 1943г. на Курской дуге танкистом. Я тут же стал интересоваться деталями того сражения. Однако диалог получался несколько нестандартным. Дедуля отвечал односложно, но при этом абсолютно не стесняясь в выражениях. В ответ на мой вопрос о количестве американских танков в нашем расположении под Курском я услышал нескромное: “#&*!” (то бишь, “Очень много”). О преимуществе в небе весь ненормативный лексикон перевел так: “Небо было полностью нашим”. Однако мой вопрос “А сколько экипажу, в который входил сам Федор Степаныч (мой собеседник), пришлось поменять танков за все сражение под Прохоровкой?” просто поверг ветерана в шок. Понятное дело, что в ходе таких боев шанс быть подбитым был очень велик. Но ведь если танк подбили, то это не значит, что экипаж погиб. Быстренько вылезли — и назад, к своим, за новым танком. Были танкисты, что и по 5 танков меняли на пару дней боев. Но тут как будто мы поменялись с ветераном местами. Мне казалось, что он просто не понимал, что я такое говорю, всячески доказывая, что он провоевал всю войну на одном танке. Я в свою очередь недоумевал, как можно пройти такую мясорубку на одном танке, это как увидеть бойца, который прошел всю Великую Отечественную без единого ранения.*

Однако я решил “блеснуть” еще кое-какими знаниями перед заслуженным человеком, чтобы как-то “подняться в глазах”. Я рассказал несколько фактов, в которых отметил, что немцы в операции “Цитадель” из двухсот имеющихся “Пантер” 2/3 потеряли из-за технических поломок. А от советских снарядов за 5 дней “погибло” всего три десятка. Да и “Тигры” разменивались 1 на 10, это еще учитывая, что большинство этих тяжелых немецких танков в той операции уцелело. Я еще хотел рассказать про знаменитый артобстрел, который, оказывается, ушел в “молоко”, но мой собеседник не дал мне больше ни слова. Я, наверное, в свой адрес услышал весь нецензурный запас, коим владел дедушка, поэтому из уважения к ветерану поспешил удалиться.

Зря Вы его про армию терминаторов не спросили, которые на Курской дуге не выступили только потому, что их с ручного тормоза снять забыли. Хотя рядовой танкист об этом, конечно, знать не мог.

По пути домой мне вдруг вспомнились обложки DVD-дисков, с которых некоторые разработчики гордо заявляют, что при создании их игры по мотивам Второй мировой они консультировались с участниками тех событий. И я задумался: ну как сегодняшние ветераны, будучи в войну совсем мальчишками, консультировали разработчиков? И главное, о чем? О глобальной стратегии и тактике построения боевых частей? Невольно вспоминается “сказка” о попавшем в плен немецком сапере, который с фотографической точностью показал все расположения немецких танковых корпусов для последующего артобстрела. Я еще в 3-м классе удивлялся: неужели у немцев не было саперов “попроще”?

Так неужели разработчики снова все приукрашивают?

С уважением, Кирилл Гил

А почему бы им не приукрашивать? Патриотическим сказкам нет числа, в кино тоже время от времени говорят необычайное про Великую Отечественную. И инопланетяне туда прилетали, и колдуны сражались, и из будущего тоже агентов засылали — это ж все знают. На фоне такой ахинеи полуправда кажется вполне приемлемой.

У игростроителей есть еще одна отговорка: у них на содержании баланс и геймплей. Баланс может вдруг потребовать мощного юнита, а игровой процесс — предельного разброса характеристик техники. Фанатов историчности, как правило, в этой дилемме “пробрасывают”.



KatVin
[SaluBry.KatVin@yandex.ru]

“…Холодею у светофора,
Выпуская пар изо рта,
Отвернись, потому что скоро
Разорвет меня Пустота…”
(с) гр.Fleur “Пустота”

Приветствую, почтальон!)

Времена меняются, а труд почтальона все так же непрост. По-прежнему нелегко носить через плечо незабвенную почтальонскую сумку на широком ремне, пусть даже там теперь вместо писем мирно посапывает верный друг-ноутбук))). Ну, да не иссякнет терпение и не покинет вдохновение!))

Наверное, не так уж все грустно, раз я все еще с вами.

Начну с комментария твоего, Ануриэль, комментария. Безусловно, действительно существует такое явление как переосмысление любого происшествия или сюжета разными людьми по-разному. Именно поэтому и вызывает интерес просмотр фильмов, прочтение книг и, конечно же, игры. Ведь, как известно, автор пишет лишь половину книги, вторую дописывает читатель, пропуская ее через призму своего восприятия, своего воображения, через собственную систему ценностей. Именно поэтому любое проявление творчества (и тем более игр, создание которых, я не могу оценивать иначе как вид искусства) — это не только готовое творческое произведение, но и обязательно источник вдохновения для кого-то еще.

Игры все же стоят особняком, ведь игровые ситуации очень часто не могут быть предсказаны ни разработчиком, ни игроком. Они объективны, не являются плодом ни творчества, ни восприятия. Этим они близки к реальным жизненным историям.

Перейду к главному, а именно к ответу на отличное письмо местного АНОНИМА))). Тема важная и очень злободневная, за поднятие оной еще раз спасибо.

Чем больше пытаюсь в этой теме разобраться, тем больше убеждаюсь в том, что “мирок, наложенный на глаза” не только существует (стоит только выглянуть в окно и всего раз включить телевизор — и в этом не остается никаких сомнений) и процветает, мастерски наложенный нам на глаза умелой рукой, но все же не всех он способен проглотить. Бесспорно, Большой Брат за нами наблюдает, вклинивается во все сферы человеческой жизни, мечтая запустить свои цепкие щупальца еще глубже. Чего только стоит мечта правящих кругов вживлять микрочипы под кожу каждого новорожденного гражданина. Когда-то это было научной фантастикой). Посредством массовой культуры, отупляющей, разжевывающей уже и так давно пережеванное нам, недоумкам, решающей, что модно, что престижно, что есть, что носить, что смотреть, что делать, чего категорически не стоит, выдвигающей нормы поведения, нормы самой жизни. Посредством этого “чуда” цивилизации уже давно создана розово-серая масса, не способная мыслить, разучившаяся читать и способная только потреблять приготовленную для нее безвкусную жвачку. Переписав истории государств и перекроив политические карты, теперь остался последний штрих: получить окончательный контроль над не способным ничего понять стадом, в которое превратились общества. Осталось только покрепче закрепить уже приготовленные ниточки, чтобы было удобнее дергать, так чем же это не “Матрица”?

Есть люди, и их немало, пытающиеся изменить данное положение вещей (стоит упомянуть и обе части “Духа времени”, и книги, подобные “Комитету трехсот” Джона Колемана), но в сравнении с общей массой их число ничтожно. К тому же их усердно и успешно, к сожалению, убирают с пути.

Бог Системы
Все ваши лица
ничего не выражают,
В них нет души, в них нет огня,
Все ваши спины немо укоряют
Всех выживших клеймя.
Вы слепо бродите во мраке,
От света лампы,
как от солнца пряча взор.
Подобны вы марионетке,
Которую лишили чувств и нот.
Вы с самого рожденья своего
Включаетесь
в ужасную систему
Не дорого вам ничего,
Всю свою жизнь
вы бросите другому.
Тому, кто в сумраке системы
В своих изысканных руках
Держал все эти нити, клеммы
И управлял исподтишка.
И в этой матрице вселенской
Вы путаетесь
в мифах и мечтах
Как малыши, играя в детской,
Теряются
в белесых простынях.

Не хочу заканчивать на минорной ноте и скажу напоследок, что превратить мыслящего и понимающего человека в такую вот зомбированную марионетку — задача не из простых, а значит, “Пока я мыслю — я существую!”

Откланиваюсь :) Прием unt отбой!

Доброго вам отбоя!

Я специально привожу несколько описаний этой “Матрицы”: несмотря на схожие эпитеты они отличаются друг от друга. В этом письме, в отличие от анонимного письма LANcer’а, деспотами представлено некое тайное правительство миллионеров (это ясно из фильма “Дух времени”), а их цель — личная абсолютная власть. LANcer предполагал, что “зомбирование” через игры — оружие в межнациональном противостоянии США и России. Есть и другие подходы. Что если мы свидетели появления нового классового общества: владельцы СМИ — правящий класс, аудитория — подчиненный? Или свалить все на феномен культуры: искусство всегда являлось средством убеждения, а сейчас просто добилось в своем деле больших успехов.

В любом случае мы еще даже не видим проблему, чтобы начинать действовать. Тот же “Дух времени” в качестве противостояния предлагает бездействие и какую-то отвлеченную ясность ума. Вот и LANcer в соседнем письме склоняется к несопротивлению.



LANcer

Привет Почтальону! Продолжу мысль своего последнего письма. Многие ощущают мир, наложенный на глаза. Но толку от этого нет и не будет: один никогда не сломает систему. Это только в фильмах бывает. Но тут возникает другой вопрос: стоит ли нам вообще просыпаться от сна наяву? Даже если все вокруг нас ненастоящее? Да, мы можем заметить, но что мы можем сделать? Это будет нас есть изнутри и убивать, делая каждый день черным. Мы будем думать, что все вокруг — удобно наложенные декорации, и с этим нужно что-то сделать. Но не лучше ли просто замечать окружающее нас? Красоту, любовь и т.д. Ведь мы капли в море, от нашего одиночного понимания ничего не произойдет. И мы не изменим что-то глобально. Гораздо ближе то, что на самом деле происходит. Просто ценить каждый момент и видеть в нем положительное. Пусть у каждого будет свой мир, со своим любимым человеком, друзьями, настоящий. Не какой-то страшный, вымышленный, созданный для того, чтобы контролировать нас. Просто будем держать кнопку на Вкл., а остальное — неважно.

Нельзя человека противопоставлять системе. Получится как у фашистов: один человек — ничто, весь народ — все. Если человек бросил вызов системе и оказался один, значит, его мнение никто не разделил. Значит, он не спаситель, а разрушитель. И наоборот, создать свой микромир можно только будучи полным эгоистом. Дорогие и любимые люди в него никак не вместятся.

Но в целом “теория несопротивления” ничуть не хуже любой другой. Нравится — пользуйтесь, никто не осудит.

***

Читатель, тебе снова пора покинуть страницы “Нашей почты”. Там, в большом мире, тебя ждут коварные манипуляторы, вруны-разработчики, деньгопожиратели из числа издателей, а покоряющая мир бездуховность замахнется на любимое тобой искусство. Ты не рад? Это ведь приключения. В следующем месяце поделимся рассказами об увиденном. А пока прощаемся.

Anuriel
anuriel.vr@gmail.com

НОВИНКИ ЛОКАЛИЗАЦИЙ

Terminator Salvation: The Videogame



Название локализации: *Терминатор: Да придет спаситель*
Разработчик: *GRIN*
Локализатор/издатель: *1С/Новый Диск*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*

Локализация цифрового приквела к событиям фильма "Терминатор: Да придет спаситель" появилась в магазинах практически одновременно с релизом западной версии. За адаптацию игры на русский язык отвечал многообещающий тандем "1С" и "Нового Диска". Однако после установки стало ясно, что на этот раз локализаторы откровенно схалтурили. Дело в том, что они не стали переводить голоса персонажей, оставив их на английском. Причем если в случае с, например, Resident Evil 4, "новодисковцы" оправдывались, мол, Capcom запретила нам трогать голоса, то почему они поленились научить русскому героев интерактивного "Терминатора" — непонятно. Возможно, чтобы мы могли наслаждаться озвучкой актерами, игравшими в оригинальной картине, но если учесть, что из таковых тут только Мун Бладгуд (она же Блэр Уильямс в фильме), то на ум приходит только одно объяснение — лень.

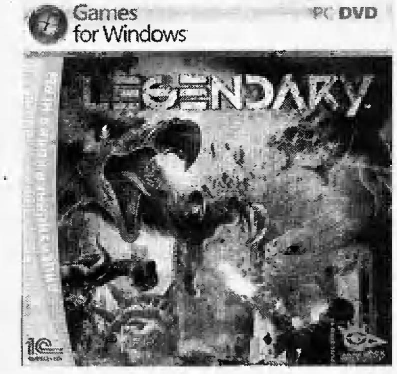
В остальном же перевод довольно стандартный; тексты переведены неплохо, хотя в паре мест удалось найти несколько грамматических ошибок. В общем, мы имеем очередную локализацию "проходного" уровня, что в целом немного портит репутацию "1С" как переводчика.

Оценка игры: 5.6
Оценка локализации: 6.0

Алексей Апанасевич

Legendary

Название локализации: *Legendary*
Разработчик: *Spark Unlimited*
Локализатор/издатель: *1С*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



Мало кто надувал игровую общественность так, как это сделала Spark Unlimited со своим убожеством по имени Legendary. Просто невероятная рекламная кампания, набор зрелищных трейлеров и тонны обещаний заставили геймеров обтекаться слюнями в ожидании этого проекта. Получили же обнадеженные пользователи совершенно безобразную линейную стрелялку, в которой нет ровным счетом ничего, что заслуживало бы похвалы. "1С", отвечавшая за выпуск Legendary на территории СНГ, тоже на лестные эпитеты в адрес этого непотребства не скупилась. Правда, ее русификация данного проекта получилась не намного качественнее, чем само уродливое детище Spark Unlimited.

На первый взгляд все вроде бы и замечательно: полностью переведенный текст, говорящие по-русски персонажи, все дела. Но стоит поиграть в локализацию Legendary какихнибудь полчаса — и на поверхность всплывает то, что, как говорится, не тонет. Первыми обращают на себя внимание довольно многочисленные грамматические и пунктуационные ошибки в тексте — причем такие, которые допустит далеко не каждый учащийся класса эдак четвертого-пятого. Неужто "1С" поскупилась на корректора? Наверное, да, потому что, кроме плодов банальной безграмотности, русская версия Legendary пестрит еще и неправильными переносами слов: хорошая "шлифовка" русификации явно не помешала бы. Хоть читается все это дело без особого труда — но шрифты оригинальными назвать язык не повернется.

Что касается устной речи, то озвучка, если к ней не особо придираться, критику кое-как выдержать может. Смущает, правда, то, что реплики персонажей частенько не совпадают с написанным в субтитрах. В целом же озвучка находится на, скажем так, стандартном для большинства "наших" локализаций уровне.

Будете смеяться, но локализаторы напортачили даже с руководством пользователя. Нет, ошибки в мануале вы как раз вряд ли сможете отыскать. Но, спрашивается, почему ликбез по игровым возможностям привязан к Xbox 360-контроллеру? Или кто-то думает, что среди обладателей "персоналок" любителей поиграть с помощью геймпада больше, чем тех, кто предпочитает клавиатуру с мышкой?..

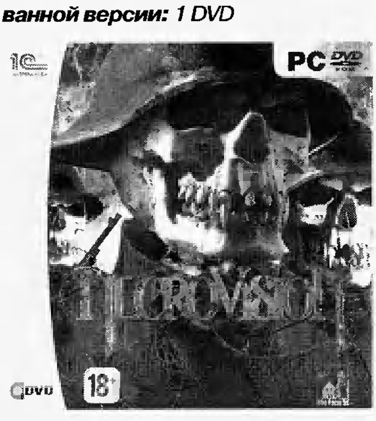
Адекватный перевод и уйма технических ляпов — вот что такое локализация Legendary. Впрочем, вы ведь в любом случае не собирались покупать этот недошутер, правда?

Оценка игры: 5.0
Оценка локализации: 5.2

ВВ

NecroVisioN

Название локализации: *NecroVisioN*
Разработчик: *The Farm 51*
Локализатор/издатель: *1С*
Количество дисков в локализованной версии: *1 DVD*



От NecroVisioN, слепленного сотрудниками The Farm 51, часть которых работала в свое время над легендарным Painkiller, многие игроки ждали нового хита в поджанре "мясных" шутеров — и, надо сказать, не без оснований: подкрепленных интересными "фишками" амбиций у проекта было десять грузовых вагонов. Тем обиднее, что львиную долю потенциала NecroVisioN разработчики профукали и испоганили недобросовестным подходом к некоторым элементам геймплея. Но речь сейчас пойдет не о самой сути этой игры, а о том, как она была переведена на русский язык тружениками фирмы "1С".

Русификация получилась крайне неоднородной. С одной стороны, локализаторы перелопатили буквально все тексты, кроме, понятное дело, названия. Да и, собственно, с переводом все вышло вполне удачно: серьезных ляпов замечено не было, а юмор сохранился в практически полном объеме. Вот только та же озвучка в целом не особо радует: актеры очень часто или переигрывают, или, наоборот, вещают очень пресно и монотонно. В этом плане минимум претензий вызывают голоса главного героя и его остроумной говорящей перчатки, а вот второстепенные персонажи своими интонациями порой вводят в недоумение. Здесь же — немало ляпов с синхронизацией движений, мимики и речи. Правда, это является "заслугой" не только локализаторов, но и разработчиков, безобразно реализовавших лицевую анимацию.

С печатной информацией, опять же, все неоднозначно. Абсолютно все шрифты вполне читабельны, вот только неприятно удивил подход "1С" к составлению их ассортимента: текст в тех же "письмах с фронта" набран очень симпатичными и аутентичными буквами, а в меню, субтитрах и хинтах — сплошная тривиальность. Функциональность от этого потеряна не была, но по эстетической ценности локализаторы нанесли серьезный удар. Еще один камень в огород "1С": в тексте обнаружились грамматические и пунктуационные ошибки.

Зато в качестве плюса можно отметить красивый и информативный мануал, который несет в себе не только просветительскую, но и развлекательную функцию: "одинэсовцы" подошли к написанию руководства пользователя с юмором. Вот только, как и во внутриигровом тексте, допустили энное количество ошибок.

Если вам вдруг сильно понравился NecroVisioN — локализацию приобрести можно: уровень ее исполнения все-таки довольно высок. Ну а если проект по вкусу не пришелся — то в этом случае все и так понятно.

Оценка игры: 5.2
Оценка локализации: 7.3

ВВ

РЕЛИЗЫ

Игра	Жанр	Платформы*	Издатель в мире/СНГ	Разработчик	Дата
		УЖЕ ВЫШЛИ			
Horrible Histories: Ruthless Romans	Аркада	PC, Wii, NDS	Koch Media	Virtual Identity, Slitherine Software	-
RailWorks	Симулятор железной дороги	PC	Rail Simulator Developments	Rail Simulator Developments	-
Left Behind: Tribulation Forces	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	PC	Inspired Media Entertainment	Inspired Media Entertainment	-
Ghostbusters	Экшен от третьего лица (TPA)	PC, X360, PS3, PS2, Wii, NDS	Atari	Terminal Reality	-
Guitar Hero: Smash Hits	Музыкальная аркада	X360, PS2, PS3, Wii	Activision	Beenox Studios	-
Guitar Hero on Tour: Modern Hits	Музыкальная аркада	NDS	Activision	Vicarious Visions	-
Wallace & Gromit's Grand Adventures: Episode 3 — Muzzled!	Квест	PC, X360	Telltale Games	Telltale Games	-
America's Army 3	Онлайновый экшен от первого лица	PC	U.S. Army	U.S. Army	-
Rocket Riot	Аркада	X360	THQ	CodeGlue, Coin-Op Interactive	-
Зачарованная Катя и тайна пропавшего мага	Аркада	PC	Бука	Фамилия Медиа	-
Armed Assault 2	Экшен от первого лица (FPS)	PC	505 Games / Акелла	Bohemia Interactive Studios	-
Magic: The Gathering — Duels of the Planeswalkers (2009)	Карточная стратегия	X360	Wizards of the Coast	Stainless Games, Mind Control Software	-
Sword of the Stars: Argos Naval Yard	Стратегия, дополнение	PC	Paradox Interactive	Kerberos Productions	-
Time Gentlemen, Please!	Приключение	PC	Zombie Cow Studios	Zombie Cow Studios	-
Overlord 2	Экшен от третьего лица (TPA)	PC, X360, PS3	Codemasters	Triumph Studios	-
Spore: Galactic Adventures	Аркада, ролевая игра (RPG), стратегия в режиме реального времени (RTS), дополнение	PC	Electronic Arts	Maxis	-
The Conduit	Экшен от первого лица (FPS)	Wii	SEGA	High Voltage Software	-
Fallout 3: Point Lookout	Ролевая игра (RPG), дополнение	PC, X360	Bethesda Softworks	Bethesda Game Studios	-
Transformers: Revenge of the Fallen — The Game	Экшен от третьего лица (TPA)	PC, X360, PS3, PS2, PSP, NDS, Wii	Activision / 1C	Luxoflux, Krome Studios, Vicarious Visions, Beenox Studios	-
Overlord: Dark Legend	Экшен от третьего лица (TPA)	Wii	Codemasters	Climax Studios	-
Overlord: Minions	Логическая игра	NDS	Codemasters	Climax Studios	-
Blood Bowl	Спортивный менеджер	PC	Focus Home Interactive	Cyanide Studio	-
Battlefield Heroes	Онлайновый экшен	PC	Electronic Arts	EA DICE	-
Fight Night Round 4	Симулятор бокса	X360, PS3	Electronic Arts	EA Canada	-
Anno 1404	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	PC, Wii, NDS	Ubisoft Entertainment / Новый Диск	Related Designs	-
Superstars V8 Racing	Аркадные гонки	PC, X360, PS3	Black Bean Games	Milestone	-
Fuel	Аркадные гонки	PC, X360, PS3	Codemasters / Новый Диск	Asobo Studio	-
Harry Potter and the Half-Blood Prince	Аркада	PC, X360, PS3, PS2, Wii, NDS, PSP	Electronic Arts	EA Bright Light	-
Call of Juarez: Bound in Blood	Экшен от первого лица (FPS)	PC, X360, PS3	Ubisoft Entertainment / 1C	Techland	-
Trine	Аркада, приключение	PC	Atlus / Руссобит-М, GFI	Frozenbyte	-
Tales of Monkey Island: Chapter 1 — Launch of the Screaming Narwal	Квест	PC	LucasArts Entertainment	Telltale Games	-
The Punisher: No Mercy	Экшен от первого лица (FPS)	PS3	Sony Computer Entertainment	ZEN Studios	-
Worms 2: Armageddon	Пошаговая стратегия (TBS)	X360	Team17 Software	Team17 Software	-
		ГОТОВЯТСЯ К ВЫХОДУ			
NCAA Football 10	Симулятор американского футбола	X360, PS3, PS2, PSP	Electronic Arts	EA Tiburon	14 июля
Черный open 2	Аркада	PC	Новый Диск	Skyhaven Studio	16 июля
Wii Sports Resort	Спортивная аркада	Wii	Nintendo	Nintendo EAD	26 июля
East India Company	Тактическая стратегия, морской симулятор	PC	Paradox Interactive / 1C, Snowball Studios	Nitro Games	28 июля
Dark Salvation	Экшен от первого лица (FPS)	PC	Mangled Eye Studios	Mangled Eye Studios	28 июля
Gears of War 2: Dark Corners	Экшен от третьего лица (TPA), дополнение	X360	Microsoft	Epic Games	28 июля
Aliens in the Attic	Аркада	PC, PS2, Wii, NDS	Playlogic Entertainment	Revistronic	28 июля
Hearts of Iron 3	Стратегия в режиме реального времени (RTS)	PC	Paradox Interactive / 1C, Snowball Studios	Paradox Interactive	4 августа
Brave: A Warrior's Tale	Аркада	X360	Evolved Games	Collision Studios	4 августа

** Указываются не все платформы, а только те, на которых игра вышла в период с 11.06 по 09.07 или выйдет в указанную дату*

Жанр: TPS
Платформы: PC, Xbox 360, PlayStation 3
Разработчик: GRIN
Издатель: Evolved Games, Equity Games
Издатель в СНГ: Новый Диск
Название локализованной версии: Терминатор: Да придет спаситель
Похожие игры: Wanted: Weapons of Fate, серия Gears of War
Минимальные системные требования: двухъядерный процессор с частотой 1,8ГГц; 1Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8600 или ATI Radeon X1800; 5,5Гб свободного места на жестком диске
Рекомендуемые системные требования: двухъядерный процессор с частотой 2,5ГГц; 2Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 9800 или ATI Radeon HD2800; 5,5Гб свободного места на жестком диске
Официальный сайт игры: www.terminatorsalvationthegame.com



Всего несколько лет назад проекты по всевозможным лицензиям представляли собой то, что игрокам могло присниться разве что в самых страшных ночных кошмарах — исключение составлял, пожалуй, только The Chronicles of Riddick. В последнее время ситуация, к нашему удивлению, начала медленно, но верно налаживаться. Все началось с бодренького Wanted: Weapons of Fate и вполне съедобного Watchmen: The End Is Nigh. Сперва показалось, что это скорее случайность и вскоре все станет на свои привычные низкие позиции, однако вскоре появился X-Men Origins: Wolverine, получивший от нас звание одного из лучших слэшеров на PC.

Предметом данного обзора также является проект по кинолицензии, причем не по какой-нибудь, а по последнему "Терминатору". За разработку игроизации, кстати, были ответственны те же люди, которые выпустили Wanted. Что ж, пришла пора посмотреть, что у них получилось на этот раз.



Огонь, вода и медные трубы...

К счастью, разработчики не стали делать интерактивный пересказ событий фильма, а сконцентрировали свои усилия на создании приквела к четвертому "Терминатору". Хоть в киноленте об этом нет никаких упоминаний, но, оказывается, далеко не все были рады тому, что Джон Коннор возомнил себя — хоть и не просто так — лидером Сопротивления. В игре нам предстоит пройти тернистый путь через огонь, воду и медные трубы, чтобы доказать всем и каждому, что именно Коннор — и никто другой! — может быть предводителем остатков человечества.

Все начинается с того, что по рации поступает сигнал о помощи: несколько товарищей угодили в цепкие лапы Скайнет и при этом не погибли, а окопались в одном из зданий и теперь здраво рассуждают о том, что долго им там не протянуть. На просьбу о помощи откликается, естественно, только Джон. Все попытки убедить начальство в том, что там все-таки живые люди и им нужна эвакуация, оказались тщетными — не помогла даже коронная фраза "Чем тогда мы лучше машин?". Поэтому Коннор решает в одиночку спасти попавших в передрягу солдат, а в компанию к нему набивается фигуристая Блэр Уильямс, которая в фильме является пилотом истребителя, а здесь исполняет роль напарницы. Нужно признать, что боевой товарищ из нее вышел неплохой — жаль только, ей нельзя отдавать приказы, равно как и другим помощникам, которые присоединятся к Джону по ходу игры.

Wanted в новой упаковке

Специально для интерактивной версии Terminator Salvation в GRIN придумали несколько новых моделей терминаторов. Взять для примера медлительных и неповоротливых "пауков", уничтожить которых можно только с тыла — высадив всю обойму автомата им в спину. Или "осы", по которым попасть порой бывает ой как непросто: очень уж они юркие и проворные. Ну и, разумеется, никуда не делись модели Т-600 и их модификация, обтянутая резиновой кожей — Скайнет искренне полагает, что так люди не смогут распознать замаскированную машину. Пачка другого металлолома прилагается.

К сожалению, тактика убийства всех без исключения творений Скайнет всего одна — она же и является единственной беспроигрышной. Всего-то и нужно тихонько прокрасться к ним за спину и расстрелять, в то время как напарники отвлекают роботов, не давая им развернуться и обнаружить вас. Это и есть самый простой и быстрый способ ликвидировать врагов, и этим приемом вы гарантированно будете пользоваться на протяжении всей игры. Можно, конечно, стрелять просто так, в упор, но эффект от этого действия в большинстве случаев стремится к нулю. Даже сами разработчики затачивали свой проект именно под такую тактику прохождения: на каждом отрезке уровня расставлено несколько укрытий, а также есть незаметная тропинка для обхода машин с фланга.

Еще одно странное решение GRIN — внедрить в игру кучу аттракционов под названием "виртуальный тир". Вас то и дело сажают за станковый пулемет или силой засовывают в какое-нибудь транспортное средство и заставляют стрелять по всему, что имеет достаточно наглости, чтобы палить по вам. Это, в принципе, и есть два дизайнерских приема, которые будут чередоваться во время всего прохождения, то есть примерно пяти-шести часов. Девелоперы пошли легким путем и перенесли механику и концепцию Wanted: Weapons of Fate в будущее, заменив живых врагов машинами и нарисовав новые локации. Халтура налицо.

Движок игра получила также в наследство от Wanted: Weapons of Fate, но при этом Terminator Salvation почему-то выглядит несколько хуже. Спецэффекты, которые буквально "высыпаются" из машин, не самые технологичные и уж точно не самые красивые. Анимация слишком дерганная и резкая — и если это можно простить терминаторам (они все-таки роботы, и плавности движений от них ждать было бы странно), то моторика бойцов Сопротивления не выдерживает абсолютно никакой критики. А когда в роликах демонстрируют лица персонажей крупным планом, аж проникаешься к ним некоторой жалостью: с такими физиономиями героям только терминаторов до полусмерти и пугать.

Что-то у GRIN на этот раз не заладилось. Wanted: Weapons of Fate был действительно неплохим проектом по меркам игры по кинолицензии, особенно если учитывать те недоразумения, которые раньше пачками вываливались на прилавки магазинов.

Между тайтлами с галочкой "по мотивам фильма" можно провести своеобразную линию — до и после 2009 года. "До" будут всякие "Беовульфы" и какой-нибудь "Меченосец", а "после" — Wanted, X-Men Origins: Wolverine и Watchmen: The End is Nigh. Самое печальное, что Terminator Salvation остановился прямо на этой самой линии. Конечно, от этой игры никто и не ждал чего-то сверхъестественного, однако мы надеялись увидеть бодренький боевик на один-два дня. К сожалению, нам достался скучный, неинтересный и просто второсортный экшен.

РАДОСТИ:

Сюжетно игра является приквелом к фильму
Довольно неплохо для проекта по кинолицензии

ГАДОСТИ:

Слабоватая графическая сторона
Одинаковая тактика в перестрелках
Напарникам нельзя отдавать приказы
Полная линейность

ОЦЕНКА:

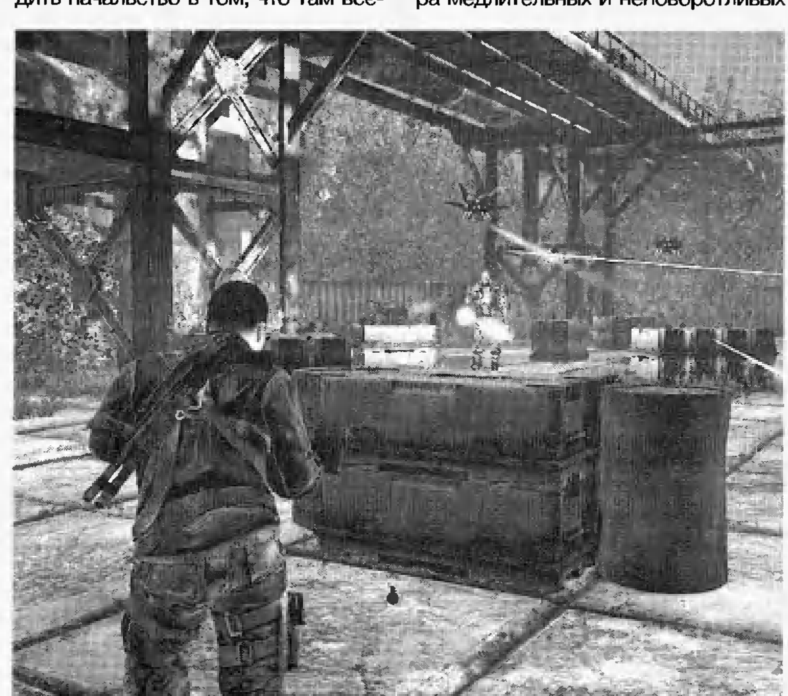
5.6

ВЫВОД:

Проходной экшен далеко не первой свежести. Если пропустите, то не потеряете ровным счетом ничего.

Обзор написан по PC-версии проекта

Станислав Иванейко





ОБЗОР

Damnation

На осколках самовластия...

Жанр: *TPA*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Blue Omega Entertainment, Demiurge Studios*
Издатель: *Codemasters*
Издатель в СНГ: *Новый Диск*
Похожие игры: *Gears of War 1-2, Assassin's Creed, Call of Juarez*
Мультиплеер: *LAN, Internet*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 2,8 ГГц; 1Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7600 или ATI Radeon X1650; 10Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 2,2ГГц; 2Гб ОЗУ; видеокарта с 512Мб ОЗУ; 10Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.damnationthegame.com*

Легкий ветер, что дул с моря, оседал на высохших губах солью, пороховой гарью и сажей от сгоревших нефтепродуктов и развевал длинные засаленные волосы, торчавшие из-под поношенной шляпы с широкими полями. Обладателем этих волос оказался молодой мужчина с суровым лицом, изъеденным ветрами прерий, шрамами от былых сражений и зноем летнего солнца. Его бесконечно голубые глаза всматривались за линию горизонта, где светило играло золотыми лучами на поросших скудной растительностью склонах величественных гор. А где-то там за перевалом шумел прибоем океан.

Брат против брата, отец против сына

В одних реалиях война никогда не меняется, в других — никогда не заканчивается. Когда началась эта война, сегодняшние старики топтали босыми ногами раскаленную пыль дорожного полотна, бегая наперегонки до близлежащего озера. Оттого и кажется, что кровавый туман над полями сражений стелется целую вечность — и конца-края этому не видно.

А вроде и цели эта война преследовала положительные для обеих противоборствующих сторон. Одни желали отмены рабства, равноправия для всех людей, другие — укрепления социального неравенства, расцвета элитарного общества. Но и Юг, и Север мечтали создать сильное, мощное, цельное государство — благие намерения, которыми была выложена дорога в ад. Странный случай, когда пекло не было каким-то размытым, аморфным, несуществующим местом. Теперь преисподняя зовется Prescott Standard Industries. Никто не знает, заключил ли глава этой компании договор с самим дьяволом или просто так обстоятельства сложились, но враждующие стороны не заметили нового врага и не выдвинулись против него единым фронтом. Вместо этого две половинки единого целого продолжали уничтожать друг друга, а Prescott Standard Industries продавала оружие обеим фракциям, стравливая их все сильнее.

Организм, ведущий войну с самим собой, обречен на гибель, которой было бы не миновать и в этом случае. Но у каждого народа найдутся свои герои, которые поднимут головы и направят усилия в русло праведной борьбы за свободу и единение. Повстанцы, партизаны, революционеры — назовите их как угодно, но это не изменит их жизней, положенных на алтарь войны за мир их детей и внуков, и не вольет в их вены ту кровь, что прольют они в этой драке. Вечный покой тем, кто не доживет до их победы. Вечная слава тем, кто вырвет свои идеалы из зубов худших мира сего. И простая, как два цента, песенка, привезенная английскими моряками, тосковавшими по своей далекой родине, пролетит ноты надежды на огромные просторы Северной Америки в хриплом голосе Гамильтона Рурка, напевающего будущий гимн.



Налет нитроглицерина на щеках

Сухой раскаленный воздух обжигал легкие Рурка. В горле першило от пыли, из растрескавшихся губ сочилась кровь, солнечные ожоги непрерывно чесались — это все напоминало ему о том, что длительный переход под палящим солнцем американских прерий неминуемо отражается на организме. Но только не на моральном духе — он жаждал боя как никогда. Вот только до момента, когда можно будет вытащить из кобуры шестиствольный револьвер, оставалось как минимум полдюжины миль пешего перехода по знойным пустошам, где только странное растение перекати-поле будет его спутником.

Всего несколько миль по обезображенному светилом и обделенному водой пространству — и перед Рурком распахнет свои врата город. Место, где жизнью людей управляют огромные механизмы, приводимые в движение паром. Город, где лица людей заменили маски цвета пыли и горючих веществ, где люди превращаются в служителей пара. Где его ждет спутница — та девушка, с которой ему предстоит проделать весь свой путь к свободе для всех и, возможно, к смерти. Но вскоре погибель нести будет он, отправляя к праотцам всех, кто попробует ему помешать.





В городе служителей зла намного больше, но всякий, кто преградит Гамильтону дорогу, получит свою порцию свинца. Добрых людей в мире шестеренок, поношенных цилиндров, огромных механических пауков и часов на цепочке меньше, но все они стремятся помочь. Страна, разорванная на куски, да и весь мир — нет, не прогнили, но обзавелись своей неприятной, противной всему человечеству сущностью задымленных и пыльных уголков мироздания, словно объединив в себе худшие людские пороки. Сам воздух в этом мире как будто давил атмосферным столбом на все болевые точки одновременно — да так, что хотелось выть от дикой тоски. И если бы Рурк не знал точно, кто стоит за всем этим, то, как многие другие, поверил бы, что это сам мир душит каждого человека своим величественным уродством, и бил бы ему поклоны.

Едкий привкус пороховой гари

Выйти, как во времена золотой лихорадки, на пыльную улицу, стать друг напротив друга и, когда наступит нужное мгновение, одновременно вытащить свои револьверы — а там как карта ляжет. Дуэль, достойная настоящих джентльменов — людей чести, достоинства и виски. О таком противостоянии думал Рурк, когда на бешеной скорости скользил по толстому проводу, как будто специально протянутому от одной крыши к другой, при этом пытаясь словить голову какого-нибудь снайпера в прицеле своего револьвера. И головы были: противники, явно не знакомые с моделями поведения в реальном бою, спокойно целились в Рурка, стоя в полный рост прямо по центру улицы. Поэтому и умирали они быстро. Выстрел — труп, второй — еще одно тело рухнуло бездыханным грузом на пыльную дорогу.

Но больше возможности стрелять не было: Гамильтон стремительно скользил по направлению к отвесной стене. Но это не проблема: не снижая скорости, он отпустил трос и, оттолкнувшись ногами от кирпичной кладки, мягко приземлился на землю. Но, черт возьми, какого же труда это потребовало от него: все тело двигалось так, будто Рурк болел ревматизмом. Смена стиля передвижения с цивилизованного "Keyboard" на дикий и почти не изученный "Gamepad" не изменила ровным счетом ничего: все тело Гамильтона было словно ватным и слушалось своего обладателя с чудовищной неохотой.

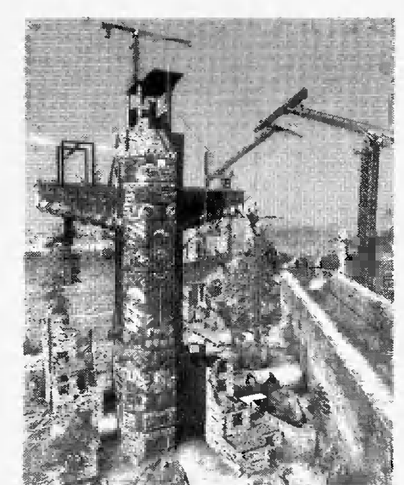
Но времени на жалобы не было: враги уже близко. Рурк взлетел на почти отвесную стену какого-то завода, как обезьяна. Быстро, ловко и такими же нелепыми движениями — никакой грации. Акробатическим навыкам Рурка мог бы позавидовать любой ловкач из далекой Персии, но только не его противники, которые точь-в-точь повторили все его движения, взлетев на крышу того же завода. Как оказалось, зря: неповоротливые и туповатые, они в несколько мгновений стали жертвой чудовищного дробовика, лежавшего в руках Рурка. А дальше было то же самое: враги укладывались штабелями, проглотив свою порцию свинца из револьверов, винтовок, картечницы, а Гамильтон скакал с крыши на крышу и взлетал по стенам — и снова стрелял, иногда пользовался древним индейским умением видения противников через стены. И опять стрелял, бегал, прыгал и все время стрелял. А, покончив с пальбой, усаживался в седло парового мотоцикла и мчался к следующим врагам, развлечения ради прокатываясь на этом чудо-транспорте по отвесным горным склонам.

Отблески закатывающегося светила

Мир Рурка суров, ужасен и бескомпромиссен в плане ценности человеческой жизни. И при всей его величественной, но отвратительной красоте радостно на душе, что он не реален и даже не параллелен. О том, что это все ложь, неправда, вымысел, говорит буквально все. В раскинувшиеся на многие мили вокруг пейзажи упирается непонимающий взгляд, вылавливающий блеклость, нереальность тонов, бесполезность попыток создать иллюзию камня, дерева, скалы. В городах картина не лучше: пролетаешь над деревянными и кирпичными домами, больше напоминающими плоские муляжи и светящимися каждой поверхностью — и хочется закрыть глаза, чтобы не видеть этой неестественности. И так во всем: в странных, нечеловеческих телодвижениях каждого персонажа, в плоских огне и дыме, в отсутствии физических законов.

Зато выжженные солнцем пейзажи дикой природы и отменный декор городских строений радуют, правда, не отменяя фальшивости окружения. А так хотелось бы, чтобы посредством пинка ноги вылетали двери,







осколками рассыпались стекла, а брошенный в припадке ярости в стену стул разлетался на обломки — но этот предмет мебели даже нельзя схватить. Весь мир — всего-навсего набор декораций, в которых настоящие герои ведут свои тяжелые будничные бои за свободу и независимость. И это бесит до скрежета в зубах, которые соскользнули с черствого пирога не в состоянии отхватить кусок побольше и послаще.

Другая вселенная, где кровоточащими ранами на теле Северной Америки бушует война за правду, где главными движущими силами выступают пар и честь, где из лежащего на земле револьвера выходит тонкая струйка дыма... Это лишь провинциальный театр с бесталанными актерами и фанерными декорациями.

РАДОСТИ:

Крепкий сюжет
Экстравагантные атмосфера и стиль стимпанка
Неплохой дизайн
Огромные локации
Ладно сработанная паркур-составляющая
Паровой мотоцикл

ГАДОСТИ:

Общая вторичность проекта
Неважная боевая механика
Топорное управление
Ужасный искусственный интеллект
Устаревшее графическое исполнение
Физики нет как таковой
Кривоватая анимация
Звуку не хватает "остроты"

ОЦЕНКА:

5.4

ВЫВОД:

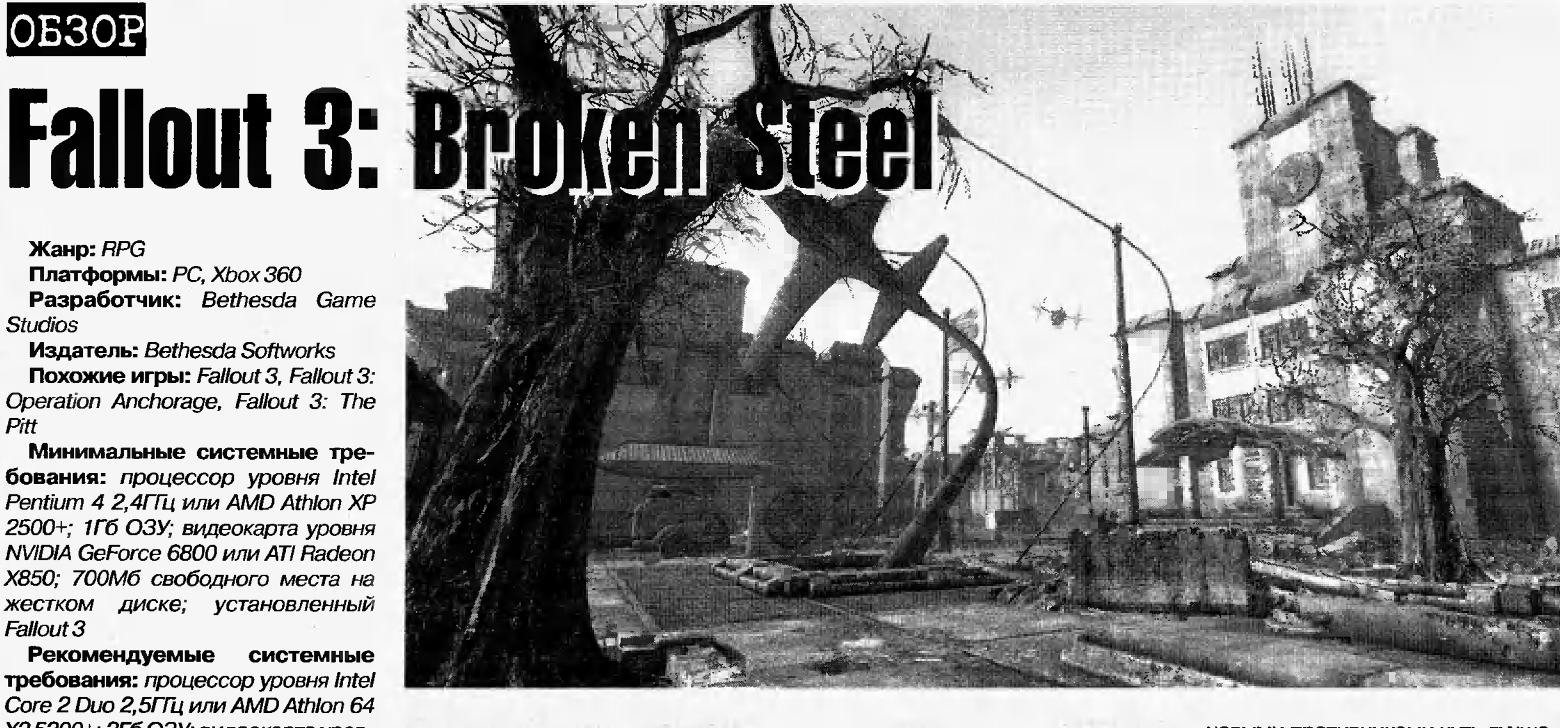
От Damnation так и веет бюджетностью и низким исполнительским мастерством, которое — при неплохом сюжете и величественном антураже — свело на "нет" насыщенную атмосферу.

Обзор написан по PC- и Xbox 360-версиям проекта

Слава Кунцевич

ОБЗОР

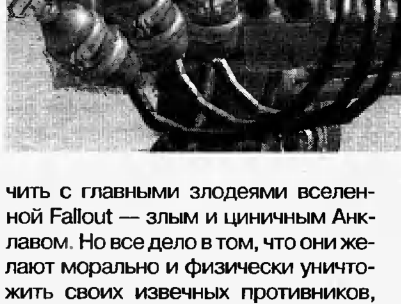
Fallout 3: Broken Steel



Жанр: *RPG*
Платформы: *PC, Xbox 360*
Разработчик: *Bethesda Game Studios*
Издатель: *Bethesda Softworks*
Похожие игры: *Fallout 3, Fallout 3: Operation Anchorage, Fallout 3: The Pitt*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Pentium 4 2,4ГГц или AMD Athlon XP 2500+; 1Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6800 или ATI Radeon X850; 700Мб свободного места на жестком диске; установленный Fallout 3*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo 2,5ГГц или AMD Athlon 64 X2 5200+; 2Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 8600GTS или ATI Radeon X1900; 700Мб свободного места на жестком диске; установленный Fallout 3*
Официальный сайт игры: *http://fallout.bethsoft.com/*

В Bethesda считают прибыль — гладенькие зелененькие бумажки аккуратно ложатся в толстые ровные стопки. Еще бы, миллионные продажи Fallout 3 — просто сногсшибательный успех. А фанаты с упорством обреченных ждут не дождутся качественных, концептуальных дополнений. Сперва был безобразный Operation Anchorage — решили, что первый блин комом. После вышел чуть более добротный The Pitt — хоть не идеал, но уже лучше. А затем появился Broken Steel...





Broken Steel расстраивает еще до начала игры. Похоже, проблемы с установкой дополнительного контента — это уже отличительная черта, "фишка" каждого дополнения к одной из лучших ролевых игр прошлого года. Но на этот раз мучений с инсталляцией намного больше. Bethesda и служба распространения Games for Windows LIVE перекладывают вину друг на друга, фанаты ругаются и выдумывают все новые способы установки, а Broken Steel после прочтения и применения на практике двух десятков советов все-таки ставится на компьютер. При помощи лома и крепкого словца. Вздох облегчения — не рано ли?

Как оказывается — рано. Самым первым бьет по репутации адд-она нелепое сведение с основным сюжетом Fallout 3. Как бы вы ни завершили прохождение оригинала — все равно начнете Broken Steel целым и невредимым в цитадели Братства Стали, а на Пустошах будет все так же кипеть жизнь. Никаких логических и причинно-следственных связей с вариативными концовками сторилайна "старшего брата" нет. Явный просчет со стороны разработчиков.

Что же до самого сюжета Broken Steel, то и тут сценаристы решили обойтись малой кровью. Как мы узнаем, оказавшись на главной базе Братства Стали, бравые паладины, они же хранители высоких технологий, решили раз и навсегда покончить с главными злодеями вселенной Fallout — злым и циничным Анклавом. Но все дело в том, что они желают морально и физически уничтожить своих извечных противников, натравив на тех лишь нашего одинокого протагониста.

В сущности, весь новый сюжетный контент — это три продолжительных квеста по отправлению всего анклавовского контингента в мир иной. Вот и приходится брать в руки пушку размером побольше и в полной мере осваивать то, что некогда похоронило Operation Anchorage, т.е. отстрел всего живого и неживого в практически полном одиночестве. Правда, стоит отдать должное режиссуре: шутер из Broken Steel получился лучше, чем из первого дополнения. Иногда монотонные перестрелки с превосходящими силами противника прерываются скриптовым взрывом огромного робота, поддержкой отряда паладинов, которые умирают быстро и безболезненно, не оказав нам фактически никакой помощи, и даже возможностью "порулить" самым настоящим Когтем Смерти (DeathClaw). Ну и псевдоморальный выбор одной из двух концовок — дело привычное. Да, Broken Steel намного интереснее любого трэшевого польского FPS, но перед нами вроде как ролевая игра, чего о третьем адд-оне не скажешь. Дело не спасают и побочные квесты: они довольно интересные, но уж слишком их мало.

С ролевой системой, которая не особо впечатляла и в оригинале, все стало еще хуже. Хотя сначала вроде и неплохо: как и было заявлено, 20-уровневый потолок был снят, а точнее, поднят до трех десятков левелов. А учитывая, что эта проблема уже давно была устранена фанатскими модами, это нововведение — бестолковое. Но вся соль в том, что для каждой пары уровней разработчики создали новые перки, которые в Broken Steel больше напоминают узаконенные читы. Как вам, например, полная устойчивость к радиации? А Dogmeat бессмертным сделать не желаете? Или получить разом все возможные схемы создания оружия? Новые перки — контрольный удар по и так хромающему балансу.

Теперь поговорим об обязательном атрибуте любого дополнения — новых видах оружия и свежих противниках. Пострелять из чего-нибудь новенького можно, правда, единственной стоящей "пушкой" является только мощная Tesla Cannon. Базара (Bozar) до сих пор нет, да и вряд ли он появится в Fallout 3, если свое веское слово не скажут фанаты. С новыми противниками чуть лучше. В Broken Steel придется повоевать с тяжелой пехотой Анклава и оверлордами — довольно оригинальным видом мутантов.

Напоследок все-таки хочется сказать и несколько лестных слов. Наконец-то вернулась великолепная постапокалиптическая атмосфера, которую вырезали в Operation Anchorage и The Pitt. Также появилась вожделенная возможность продолжить игру и после завершения основного сценария. Единственные радости в скучном и тоскливом Broken Steel.

Роста качества по возрастающей у Bethesda не вышло: Broken Steel получился даже слабее недавнего The Pitt. Перед нами шутер, всего лишь средняя по качеству "стрелялка" в радиоактивных декорациях Столичной Пустоши. Поглядев на эти дополнения, даже самый ярый ненавистник Fallout 3 признает, что она была все-таки очень хорошей игрой, и возложит надежды на Fallout: New Vegas от Obsidian Entertainment, в которой работает немало сотрудников Black Isle.

P.S. Если вы никак не можете установить Broken Steel — зайдите на официальный форум Bethesda, расположенный по адресу www.bethsoft.com/bgsforums. Там фанаты описывают возможные способы добавления нового контента.

РАДОСТИ:

Возвращение оригинальной атмосферы
Возможность продолжить игру после окончания основного сторилайна
Любопытные, но немногочисленные побочные квесты

ГАДОСТИ:

Линейный и банальный сюжет
Нелогичная связь с окончанием оригинала
Скучный шутерный геймплей
Читерские перки
Ужасные проблемы с установкой
Баги

ОЦЕНКА:

5.5

ВЫВОД:

Забава для самых ярых фанатов плюс возможность вдоволь полазить по миру после прохождения. И это все. После обрушения надежд, возложенных на Broken Steel, разработчикам стоит задуматься о целесообразности выпуска дальнейших, уже заявленных адд-онов. Хотя им-то что: деньги не пахнут.

Обзор написан по PC-версии проекта

Слава Кунцевич

СВОД РАВНОВЕСИЯ
БЕЛЬТИОН

ОБЗОР

Название на Западе: *Beltion: Beyond Ritual*
Жанр: *action/RPG*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Rostok-Games*
Издатель в СНГ: *Новый Диск*
Похожие игры: *Серия Gothic, серия The Elder Scrolls, Сердце вечности*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 2,0ГГц; 512Мб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6600 или ATI Radeon X1300; 4Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор с частотой 3,0ГГц; 1Гб ОЗУ; видеокарта с 512Мб ОЗУ; 4Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.beltion-game.com*

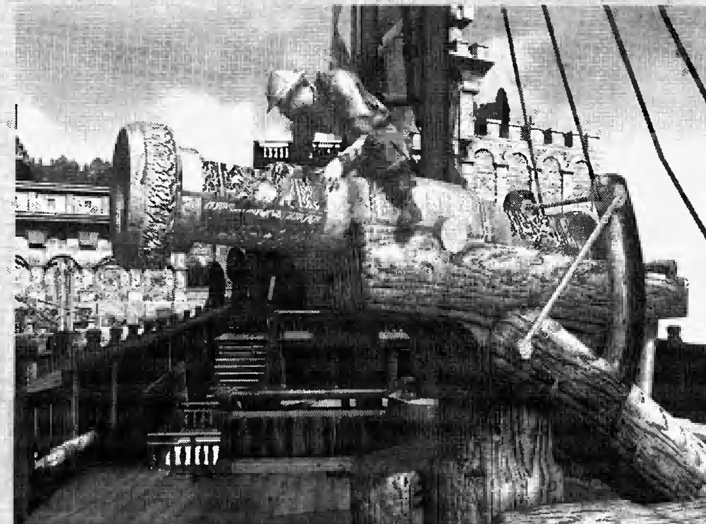
А хотелось ли вам облачиться в сверкающие мифриловые доспехи и выйти на поединок со злым магом? Кому из нас не виделось во сне, что, сжимая в руке светящийся мягким светом артефактный меч, мы без страха и упрека сносим черному дракону его отвратительную голову? Кто из нас хоть на секунду не представлял себя орудующим пудовой секирой и врубающимся в огромную армию орков?.. Думается, такое случалось со всеми. Вот именно поэтому жанр фэнтези никогда не изживет себя.

"Алмазный меч, деревянный меч" Ника Перумова, "Не время для драконов" союза того же Перумова и Сергея Лукьяненко, "Трудно быть богом" братьев Стругацких — все это книги разряда pulp fiction, созданные для подростков и скучающих студентов, которым нечем заняться воскресным вечером. То, что такая литература существует, есть не хорошо и не плохо. Главное, что она востребована. С игроизациями такого чтива все куда сложнее и печальнее. "Алмазный меч, деревянный меч" от Primal Software, "Не время для драконов" от отечественной Arise, "Трудно быть богом" от вроде бы съевших собаку на RPG ребят из Burut Creative Team — все это, может, и не мусор, но проекты немного более чем проходные. Целесообразность их выхода подвергается сомнению с точки зрения хорошего вкуса, но вполне объяснима финансовыми мотивами: игра по известной книге в любом случае хорошо продастся. Теперь же на наши жесткие диски летит и торопится игроизация книги Дмитрия Гордевского и Яны Боцман (в простонародье — Александра Зорича) под названием "Бельтион: Свод Равновесия".

Чего же ждать от очередной ролевой игры от русскоязычных разработчиков по русскоязычному же роману? Если смотреть на "Бельтион: Свод Равновесия" в разрезе истории создания подобных проектов, то можно предположить, что хорошего, доброго, вечного не получилось. А если вспомнить, что это очередной долгострой, разработка которого началась в далеком 2002 году, а после взять на карандаш заверения разработчиков, что они творят убийцу из убийц, который одним махом сбросит с пьедестала почета все игры серий Gothic, The Elder Scrolls и Diablo, провести аналогии с недавним неудавшимся "Сердцем вечности", то картина и вовсе печальная вырисовывается. Но опасения, сомнения и уроки истории — в сторону. Играем.

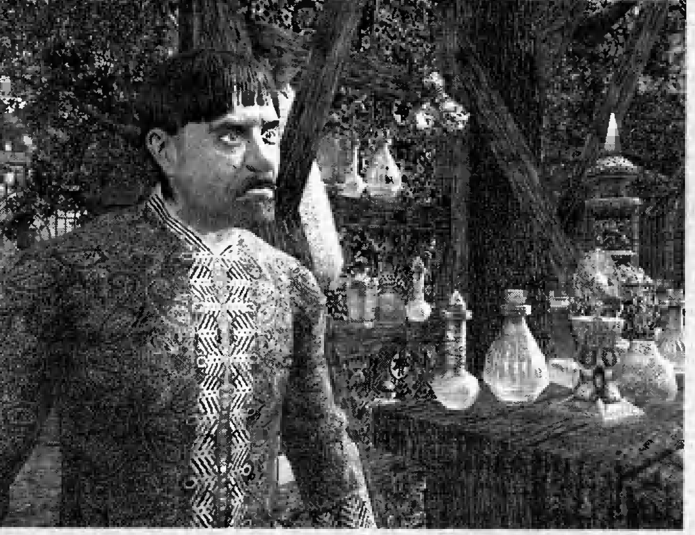
Что будет, если в одном сказочном и поэтичном царстве-государстве магию объявят вне закона, а колдунов и ведьмаков начнут подвергать жуткой казни? Правильно: правительство, войско, да и вообще все окажутся под контролем официально приличной организации под названием Свод Равновесия, которая из-под полы интегрирует в мирную и вольную жизнь теорию заговора. Сама секта, орден или, проще говоря, люди за занавесом подразделяются на 5 отделов. Одни из них наблюдают за селекцией и разведением разнообразных тварей, другие следят за соблюдением закона и порядка в королевстве... А есть еще и шестой свод — тот, который всю жизнь контролирует, интриги ведет да козни простым жителям строит.

Непосредственно сторилайн начинается с того момента, как на службу в Свод Равновесия устраивается подконтрольный протагонист по имени Орвин да начинает миссии выполнять и за злыми колдунами гоняться. Мир "Бельтиона: Свода Равновесия" богат на разнообразные словечки и названия, от которых любые уши в трубочку свернутся, а при попытке произнести которые любой язык сломается. Сармантазара — название государства, Пиннарин — столица, а ведь есть еще гнорры, авры, шилол, эрмсаванны и прочие неприличные словечки и выражения. Впрочем, читавшие книгу люди сразу смекнут, что к чему, остальные тоже со временем разберутся.



Сюжет в "Бельтионе: Своде Равновесия" очень хорош и интересен: тут вам и закулисные игры, и преступления, и коррупция, и прочий набор сценарных вкусняшек. Конечно, сравнивать эту историю с экстравагантными и элегантными перипетиями серии Baldur's Gate или Planescape: Torment — это все одно, что пытаться поставить в один ряд понятно какой роман и творения Шекспира. Но при этом немало удовольствия от сторилайна получить можно.

А вот о мире такого не скажешь. Все в худших традициях жанра: в городе стоят NPC и ждут, когда протагонист возьмет у них скучный побочный квест, по пещерам туда-сюда снуют монстры, а кувшины и сундуки просто жаждут подарить главному герою что-нибудь ценное. И если Diablo-подобные подземелья и иже с ними еще вписываются в специфику ролевой игры, то с городской жизнью — беда: скрипт на скрипте и пара вариантов диалога между двумя горожанами. А нейтральные прохожие и вовсе напоминают глухонемых зомби. Пытайтесь с ними заговорить или не пытайтесь — все равно в ответ даже не услышите ехидного замечания по поводу вашей прически или предложения пойти ко всем чертям. Дескать, заняты они: ходят по улицам, бьются головами о стены — в общем, изображают бурную жизнедеятельность. И плевать им на протагониста — он может хоть гранатами разбрасываться, хоть стриптиз на главной площади танцевать.



Но есть среди мирного населения и те, кому должно быть очень страшно от вида приближающегося главного героя. Ведь у них совесть нечиста, а за пазухой спрятан магический артефакт. Для обнаружения таких товарищей имеется специальная штука — Зрак Истины. Использовав эту специфическую способность, главный герой получит возможность узнать то, что скрыто для простого взора: кто из простых горожан шпион, у кого в кармане запрещенный предмет лежит, не ждет ли за поворотом группа агрессивно настроенных супостатов. Процесс выглядит не эффектно, зато он эффективен.

В любом случае в "Бельтионе: Своде Равновесия" придется драться. Вытащить из-за пазухи меч и с отчаянным криком "За Diablo!!!" броситься в кучу врагов в желании порубать их на котлеты — и получить в ответ таких тумаков, которые вам и не снились со времен Icewind Dale. А игра-то сложная, оказывается. Но в памяти еще жив опыт Severance: Blade of Darkness! Поэтому — алгоритм "подбежал-ударил-отбежал" для рядовых врагов и "ударил-покрутился-ударил" для боссов. С дистанционной атакой немного лучше: всаживать во лбы супостатам стрелу за стрелой, палить во врагов из архаичных мушкетов или же швырять в противников пороховые бомбы — сплошное удовольствие, продолжительность которого зависит только от количества боеприпасов. И от типа врагов: люди, например, могут и увернуться от метко пущенной стрелы. Но это частный случай: в основном противники не отличаются хорошо работающим головным мозгом.

Казалось бы, со времен Rise of the Argonauts должны были прекратиться тщетные попытки разработчиков выкаблучиться при создании псевдооригинальной ролевой системы. Так нет же, девелоперы из Rostok Games решили предложить на суд геймерам революционный, как им самим казалось, подход к построению характеристик. Уровней, характеристик и перков как таковых нет. Выполняем квесты, режем врагов — накапливаем опыт. За него-то и приобретаем в Своде разнообразные умения. А вроде бы есть AD&D, S.P.E.C.I.A.L. — пользуйтесь на здоровье. Так нет же, надо изобретать велосипед. Причем такой, где руль, переднее колесо и тормоза перепутаны местами.

Но не так страшен геймплей "Бельтиона: Свода Равновесия", как его визуальная сторона. Конечно, к низкополигональным моделям, кривой анимации, корявым спецэффектам, древнему движку и прочим пакостям можно и привыкнуть: в RPG графика ведь не главное. Но все одно минусы. Хуже с дизайном: клонированные люди и нелюди, типичная для любой фэнтезийной истории картина мира, банальный интерфейс и неконцептуальные шрифты. А с оптимизацией еще хуже. Сплошные тормоза, длительные загрузки — и это на самых мощных машинах. Ну и полный набор багов, застреваний в стенах и в невидимых преградах прилагается по умолчанию. В общем, эстетам и поборникам некстгена играть строго запрещается. Со звуком лучше — ровно до уровня "никак". Просто мелодии, просто шумы — ничего хорошего, ничего плохого.

Ставить окончательную оценку "Бельтиону: Своду Равновесия" на удивление просто: 8 — за сюжет, 2 — за все остальное. Делим — получается ровно 5, что весьма объективно характеризует очередную игроизацию популярной книги.



РАДОСТИ:

Сюжет
Зрак Истины

ГАДОСТИ:

Плохая реализация мира
Туповатая ролевая система
Ужасные бои
Отвратительная графика
Плохая оптимизация
Забагованность

ОЦЕНКА:

5.0

ВЫВОД:

Плохая во всех смыслах ролевая игра, интерес к которой могут вызвать разве что любопытный сюжетец да литературная основа. "Бельтион: Свод Равновесия" не подойдет даже на роль рака на безрыбье.

Слава Кунцевич

Жанр: *TPA*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Radical Entertainment*
Издатель: *Activision*
Похожие игры: *Spider-Man: Web of Shadows, inFamous*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo 2,6ГГц или AMD Athlon 64 X2 3800+; 1Гб (для Windows XP) или 2Гб (для Windows Vista) ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 7800 или ATI Radeon X1800 с 256Мб ОЗУ; 8Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня AMD Athlon 64 X2 6000+; 2Гб ОЗУ; видеокарта с 512Мб ОЗУ; 8Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.prototypegame.com*



Все эти игры про комиксных супергероев, творящих добро направо и налево и непременно радеющих за мир во всем мире, уже порядком надоели. Да и качеством такие проекты обычно не славятся, а одежда у героев всегда как минимум глупая. Другое дело — Prototype от Radical Entertainment, где в роли нашего Альтер эго выступает не какой-нибудь смазливый паренек в сине-красном трико, а жестокий, целеустремленный, бесцеремонный и крайне опасный человек. Хотя "человек" – не совсем правильно сказано. Встречайте героя нашего времени — Алекса Мерсера.

Круче всех

Разработчики задолго до появления игры на прилавках голосили что-то про интересный, запутанный сюжет, его уникальную подачу посредством поглощения чужих воспоминаний, сильную атмосферу и ощущение тотального апокалипсиса. Но игроки, глядя на скриншоты и ролики, истекали слюнями по совсем другой особенности Prototype — по возможности чинить в одиночку такой хаос и тотальный беспредел, что никакому Халку и не снилось. Если коротко, то большинству нужно было лишь одно — концентрированный фан в чистом виде. И именно это мы в итоге и получили.

Нет, вы не подумайте, в Prototype есть сюжет, причем относительно неплохой — со своими интригами, колоритными персонажами и неожиданными поворотами. Другое дело, что знать, по большому счету, нужно лишь одно. Наш герой — Алекс Мерсер — приходит в себя в морге и открывает в себе невероятную силу, скорость, ловкость и целый грузовой состав самых разнообразных способностей — от возможности превратить руку в лезвие до умения устроить апокалипсис локального масштаба с помощью вылезающих из-под земли шипов. Задача Алекса проста: любой ценой найти тех, кто превратил его в монстра.

Манера подачи сторилайна действительно весьма необычная. Одна из уникальных способностей Алекса — "поглощение" людей; "съедая" сюжетного персонажа, наш Альтер эго заполучает его воспоминания. Хотя, если честно, реализация немного подкачала. Со временем ролики все больше хочется пропустить. Чуть ли не весь сценарий служит одной-единственной цели — хоть как-то объяснить творящийся на экране беспредел.

Prototype принадлежит к той категории проектов, в которых абсолютно все работает на то, чтобы доставить игроку максимальное удовольствие. Все упрощения, допущения, неувязки и неточности — все ради того, чтобы не отрывать геймера от процесса. Правда, частенько доходит до совсем уж глупого: Алекс может принять облик солдата и на глазах у вражеского отряда прыгать на десятки метров в высоту или бегать по стенам — и никто его ни в чем не заподозрит. Подобные моменты, конечно, вызывают улыбку, но, когда приходится убегать от небольшой армии спецназа, десятков танков и пары-другой вертолетов, о подобных огрехах не хочется даже вспоминать.

Non-stop

А вот обещания по поводу атмосферы разработчики действительно выполнили. Согласно сценарию город постепенно поглощает особый вирус, превращающий людей в безмозглых зомби, которые даже на роль пушечного мяса не годятся. Стоя на высоком небоскребе и изучая расстилающийся перед взором Нью-Йорк (дальность прорисовки и количество объектов в кадре просто запредельные), который постепенно трансформируется в ад, ощущаешь какую-то безысходность. Сотни пожаров порождают красное зарево, буквально толпы народу носятся по улицам между десятками брошенных автомобилей, каждый из которых, к слову, может послужить нам боеприпасом, а небо застилают стаи ворон — такое зрелище действительно впечатляет.

Но все это — второстепенное. Главное в Prototype — геймплей, и он тут на высоте. Если проводить параллели с другими играми, сразу вспоминается Spider-Man: Web of Shadows. Последний проект о похождениях героя в красно-синем трико и нашего сегодняшнего пациента объединяет многое: схожи сюжеты и его развитие (местами доходит просто до дословного совпадения), общая механика и прокачка персонажей... Но только соотношение драйва будет выглядеть примерно так: Prototype — это сотня Spider-Man: Web of Shadows.

Prototype — это великолепное развлечение, и при тотальном геноциде разнообразных зомби и не только зомби на ум почему-то приходит Alien Shooter. Поначалу носиться по городу и выполнять несложные задания немного скучновато, но со временем накапливается опыт, покупаются новые навыки — и ситуация в корне меняется. С ростом количества способностей Алекса удовольствие от геймплея увеличивается в геометрической прогрессии. Мерсер, помимо того, что обладает невероятными силой и скоростью, умеет превращать руки в длинные лезвия, пудовые кулаки, пару молотов, огромный клинок или хлыст, "поглощать" жертв, тем самым пополняя здоровье, кидаться всем, что плохо лежит, покрываться броней и многое другое. Отдельной темой идет превращение в "съеденного" противника. Допустим, если перевоплотиться в солдата, можно спокойно пройти в самое гнездо врага и одной мощной атакой аннигилировать все живое в радиусе десятка метров. Или подставить другого человека. Или вовсе вызвать авиационный удар по военной базе — хотя перед ее уничтожением крайне рекомендуем заглянуть внутрь и "перекусить" парочкой военных: тогда вы сможете улучшить навыки владения оружием или военной техникой.

А сколько открывается комбинаций при должной фантазии! И именно благодаря этому на однотипные задания практически не обращаешь внимания. Несмотря на то, что миссии сводятся либо к массовому убийству, либо к защите определенной цели и последующей резне, проект абсолютно не надоедает из-за огромнейшего количества умений Алекса. К примеру, вот один из десятков возможных способов справиться с отрядом. Забегаем по стене на крышу здания, хватаем какой-нибудь ящик, прыгаем, швыряем ношей в один из вертолетов, превращаем руку в хлыст, цепляемся за вторую "вертушку" и залезаем в нее. Расстреливаем ракетами третий геликоптер, выпрыгиваем из присвоенной "птички" и по пути разрубаем лезвием четвертый. Приземляемся на зазевавшегося солдата, "включаем" броню и активируем "мускулы", хватаем грузовик и бросаем его в отряд пехотинцев. Уворачиваемся от ракеты, на бегу ловим вояку с гранатометом, "поглощаем" его и уничтожаем оставшихся. Все это при должной сноровке может уместиться в несколько минут — плотность действия поражает. А потом может прибыть отряд поддержки, вдвое превышающий численность предыдущего, да еще и с парочкой танков — и банкет продолжится.

Если играть в Prototype по паре часов в день, этого развлечения может хватить на пару недель. Но, к сожалению, концепция открытого мира явно не идет проекту на пользу, сбивая его темп. Деление города на территории мутантов и военных, их показушная война и возможность сместить баланс в пользу одной из сторон — это, конечно, хорошо, вот только носиться по городу а-ля Человек-паук явно не так весело и задорно, как расправляться с тьмой врагов. А мини-задания вроде "Пробегись по чекпойнтам на время" или "Убей n монстров за m минут" куда скучнее сюжетных миссий.

Но стоит истории продолжиться — как драйв и адреналин снова на месте. И чем ближе к финалу, тем сложнее становится. Тут уж действительно начинают наседать целые армии противников, и, чтобы выжить, приходится использовать каждое умение Мерсера на все сто процентов. Бесполезных навыков и приемов просто нет — каждый скилл полезен против определенных типов врагов. И это замечательно, ведь куда интереснее, когда разработчики бросают игрокам вызов, а не предлагают успокоительную пробежку с бездумным нажиманием кнопок.

Пожалуй, единственное, чего не хватает Prototype, так это красивой картинки. Детализация оставляет желать лучшего, текстуры размыты, дизайн назвать разнообразным язык не поворачивается — разве что спецэффекты хороши. Но, забравшись на высоченное здание и окинув взглядом весь город, видя кучу машин, пешеходов и других деталей, начинаешь думать, что лучше — десять высокодетализированных персонажей или сотни и сотни людей...

Если вы ищете серьезный проект с умным сюжетом, просим проходить мимо. Всем же, кто жаждет качественного, интересного и захватывающего веселья, стоит ознакомиться с Prototype в обязательном порядке.

РАДОСТИ:

Захватывающий геймплей
Огромное количество умений и навыков
Один герой против сотен противников
Фан в чистом виде
Атмосфера отчаяния

ГАДОСТИ:

Неудачная подача сюжета
Слабое графическое исполнение

ОЦЕНКА:

8.0

ВЫВОД:

Качественный и увлекательный экшен, который отлично подойдет для пары часов бурной развлекухи после тяжелого трудового дня. Как минимум опробовать Prototype определенно стоит.

Обзор написан по PC-версии проекта

Денис Щенников



ОБЗОР

Жанр: *аркадный симулятор с элементами RTS*
Платформы: *PC, Xbox 360*
Разработчик: *Eidos Studios Hungary*
Издатель: *Eidos Interactive*
Издатель в СНГ: *Новый Диск*
Похожие игры: *Battlestations: Midway, Pacific Storm, Морской охотник*
Мультиплеер: *LAN, Internet*
Минимальные системные требования: *процессор уровня AMD Athlon 64 3500+; 1Гб (для Windows XP) или 2Гб (для Windows Vista) ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce 6800GT или ATI Radeon X1800 с 256Мб ОЗУ; 8Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня AMD Athlon 64 X2 4400+ или Intel Core 2 Duo E4500; 2Гб ОЗУ; видеокарта уровня ATI Radeon HD 4800 series или NVIDIA GeForce 9800 GTX с 512Мб ОЗУ; 8Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.battlestations.net*



Вторая мировая война. Началась 1 сентября 1939 года. Завершилась 2 сентября 1945 года. Оставила после себя огромный шрам на судьбе всего человечества и принесла немало событий — жестоких, кровавых, бесчеловечных, отвратительных, героических, радостных... Десятки миллионов погибших, раненых и обездоленных, ужасы Холокоста, слезы счастья на измазанных пороховой гарью щеках при взгляде на развевающийся над Рейхстагом красный флаг, слава и бесчестие целых наций, горе и новые надежды поколений... И колоссальные прибыли компаний по производству различных зрелищ, превращающих самую кровавую войну человечества в цирк, балаган, парк аттракционов с клоунами, иллюзионистами, акробатами, тиром, "русскими горками"... И мы во всем этом участвуем... И, черт возьми, нам это нравится!

Перл-Харбор, 07.12.1941. Утро

Незадолго до рассвета в операторском отделе штаба тихоокеанского флота военно-морских сил США обычную для столь раннего часа тишину нарушало несколько посторонних шумов: мерно постукивал механизм настенных часов, тихо попискивал радар, а молодой офицер насвистывал под нос песню Джолли Мортона. Обычное утро, обычное дежурство, обычное полусонное состояние техперсонала. Когда на радаре появилась целая россыпь размытых точек, на это никто не обратил внимания. Чуть погодя тот самый молодой офицер послал кого-то из рядовых доложить в штаб о странном поведении нового оборудования. Солдат вернулся довольно быстро и в мельчайших подробностях передал, куда и зачем именно отправил их всех вместе с радаром вышестоящий офицер.

Рассвет. Бескрайний Тихий океан. Игрок занимает место в одном из японских штурмовиков, несущихся в сторону Гавайского архипелага. Проверка управления — самолет послушно качнул крыльями, отлично отозвавшись на указания Игрока. До морской базы противника осталось всего ничего. Первый удар будет решающим и, что важно, безопасным: заспанные вражеские моряки и пилоты не сразу ответят своим огнем на неожиданную атаку. Вот он, Перл-Харбор: линкоры, крейсеры и эсминцы стоят на якоре плотной группой — великолепная мишень. Игрок серией коротких команд назначил цели для других авиационных подразделений и заложил крутой вираж, направляясь к одному из боевых кораблей.

И вот тот самый момент — начало... Рука Игрока что есть силы давит кнопку "Сброс" — и целая серия бомб красивыми и величественными взрывами превращает борт крейсера в месиво из стальных обломков и окровавленных тел. Еще один заход — и грозное боевое судно идет ко дну. Третьей атаки не будет: американские моряки опомнились и заняли свои места за крупнокалиберными пулеметами — и две трассы скрестились на самолете Игрока. Первая потеря. Но миссия не окончена! Игрок оказывается за штурвалом другого штурмовика. Следует новая задача — удар по аэродрому истребительной авиации. Заход на цель — и фугасные заряды рвутся на взлетно-посадочной полосе, уничтожая как самолеты, так и бегущих к ним пилотов. Это было даже слишком легко. Теперь самое время присоединиться к эскадрильям, атакующим американский флот. Полет по контрольным точкам мимо средств ПВО — и самолет Игрока уже над побережьем. А тут другая картина боя: в небо устремились столбы дыма от горящих кораблей и огненные трассы противовоздушных пулеметов, которые иногда отправляли японских летчиков в последнее пике.

Военно-морское соединение терпело колоссальные потери, но еще огрызалось, а ведь с пылающего аэродрома уже поднимались в воздух уцелевшие перехватчики. Времени на размышления не было, и, уйдя от вроде бы метко пущенной пулеметной очереди размашистой бочкой, Игрок обозначил для себя цель. Один из эсминцев практически не затронут боем. Еще несколько секунд — и с пилона легкого штурмовика срывается торпеда и уносится в сторону корабля. Камера показывает, как грозный снаряд проделывает свой путь под водой и мощным взрывом оставляет рваную дыру на корпусе уже обреченного судна. Игрок резко дергает штурвал на себя и выходит из-под обстрела. Эсминец уже мертв, но все еще боеспособен. Один взгляд вниз — а там лишь дым, огонь да тонущие корабли. Теперь можно возвращаться "домой". Но ведомому Игроком самолету не суждено сесть на свой авианосец: очередь, выпущенная с одного из выживших в бомбардировке и воздушной потасовке американских истребителей, пересекла кабину пилота. Но это уже не важно: миссия выполнена успешно.

Сидней. Весна 1942 года. Ночь

Несмотря на позднее время суток, командование одной из эскадр объединенного американо-австралийского флота собралось в штабном центре на огромном линкоре с целью обсудить текущее положение дел в тихоокеанском бассейне. Все шло по вполне обычному раскладу: рапорты офицеров, анализ прошлых сражений, стратегическое планирование на будущее. Все шло так, как и должно было идти, пока корабль резко не накренился влево. Адмирал, капитаны, представители среднего офицерского звена и простые матросы начали свою борьбу за выживание.

Ночь. Тишина. Гладкая поверхность бесконечного океана и полный штиль. Несколько японских подводных лодок. Это не охота — это направленный диверсионный удар. За перископом одной из субмарин — Игрок. До цели еще далеко, но расслабиться не получится. Предательская тишина Тихого океана обманчива: на пути могут стать смертельной преградой рифы или минные заграждения, а можно попасться на глаза патрульному противолодочному катеру.

Зловещая ночь — и взгляд Игрока, направленный в бесконечность над безмятежной водной гладью. Первое препятствие не заставило себя долго ждать. Мины. Игрок приказывает оставшимся субмаринам двигаться в обход, а сам на свой страх и риск направляет подводную лодку сквозь заграждение. Смерть близка как никогда. Маневрирование между "ежей", которым для детонации достаточно даже средней силы волны, — занятие для экстремалов-оптимистов. Еще минута, еще пара мин осталась позади — можно выдыхать. Но для вдоха потребуется всплыть на поверхность: уровень кислорода имеет наглость подобраться к критической отметке в самый неподходящий момент. На этот раз пронесло, и поблизости не оказалось вражеских охранных катеров. Погружение, а в перископ уже различимы огни Сиднея. Среди этих световых точек есть и лучи прожекторов, которые обозначают крах всей миссии: они вмиг выловят торчащий на поверхности перископ — и жди гостей, а остальные подлодки на связь не выходят и уже явно кормят рыб.

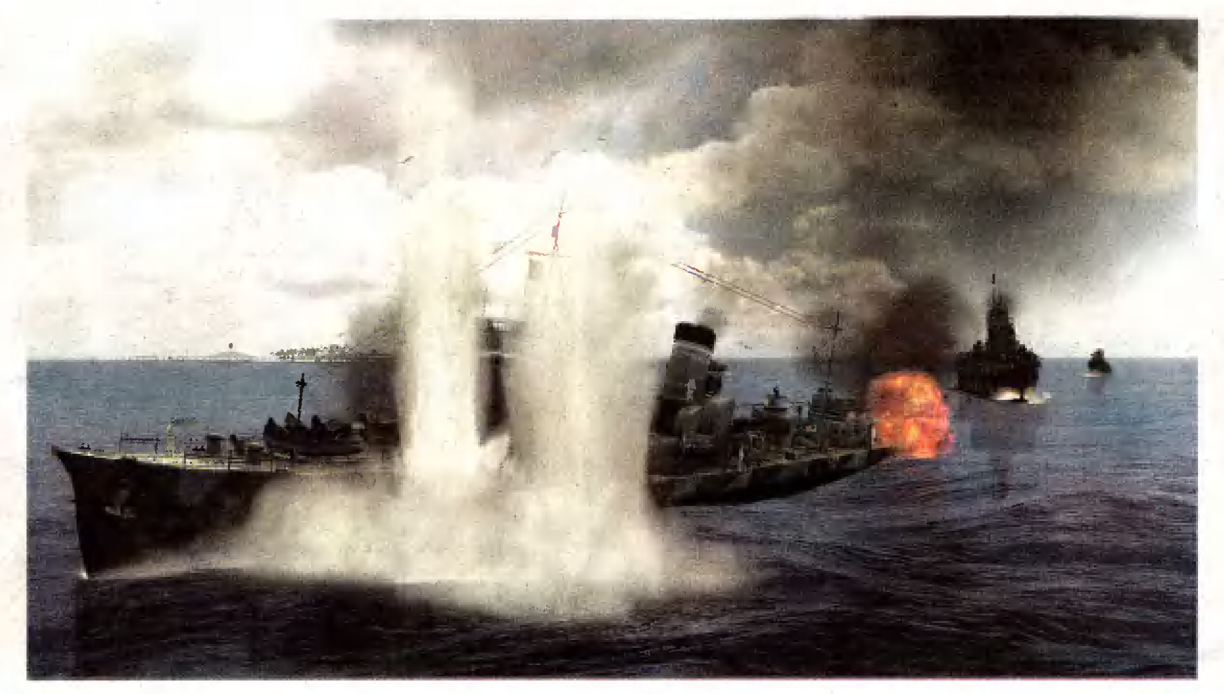
Потянулись мгновения тяжелых раздумий. Кажется, что ситуация практически безвыходная, но эхолокатор обнаружил новые шумы. Похоже, это транспорт. Риск огромный, но... Да и ладно, пора оправдать имя Игрока и поставить все на "зеро". Направление — источник шума. Да, это действительно здоровенный транспортный корабль. На руках Игрока вздулись вены: маневр, который должен расположить субмарину аккурат между винтов, требует максимальной концентрации. Получилось! Теперь подлодка надежно укрыта массивным остовом транспорта и производимым им шумом. А цель всей операции — линкор — уже близко. Еще несколько минут — и рука Игрока нажатием кнопки отправляет две торпеды по направлению к вражескому кораблю; еще немного они будут незаметны из-за создаваемого транспортным судном шума. Когда на линкоре заметили опасность и над портом начал раскручивать децибелы сигнал тревоги, уже было слишком поздно. Смертоносные стремительные "барракуды" буквально вспороли борт корабля-мишени, обрекая того на вечный покой в морских пучинах. Вернуться домой удачливой субмарине не суждено. Это был билет в один конец. Да и какая разница, если миссия завершена.

Где-то в Тихом океане. Осень 1944 года. Полдень

Нелепый парадокс — назвать самый неспокойный из океанов мира Тихим. Ошибочность этого утверждения подтверждала бушующая в полную силу буря. Вид вздыбившегося и агрессивного водного пласта своей дикой красотой неминуемо очаровал бы любого зрителя. А если бы перед аматером нарисовали полотно, демонстрирующее зверский шторм и парящий над этим буйством маленький самолетик, то эту картину обыватель не забыл бы никогда в жизни. Но японскому пилоту, сидящему в кабине этого "ястребка", было не до сумасшествия стихии, исключая момент проблематичности в управлении "железной птицей" в таких условиях. Он думал. О бесполезности и отвратительной сущности войны. О завтрашнем бое — последнем шансе спасти незавидное положение японской армии. И о том, что, когда пилоны опустеют, отправив свой смертоносный груз по назначению, единственным снарядом останется его самолет. И он готов был купить билет в один конец, направив хрупкий фюзеляж легкого палубного штурмовика во врага. Имя ему — камикадзе.

Полдень. Жара и штиль. Горячее экваториальное солнце нещадно нагревало борт грозного крейсера "Айова". Игрок, приложив руку к капитанской фуражке, всматривался вдаль. Затишье перед бурей. Подконтрольная его военной смекалке и тактическому анализу эскадра выглядела устрашающе: крейсеры, эсминцы, корабли поддержки, авианосец. На бортах военных судов солнце играло яркими бликами, отличная видимость позволяла разглядеть каждое пулеметное гнездо и снующих по палубам матросов. Но Игрок знал, что японцам есть что противопоставить этой силе — небольшую, но куда более отчаянную и храбрую орду.

Ни одно затишье не тянется долго. Сначала в уши ударило жужжание приближающихся авиационных со-



единений: судя по нему, у японцев не один десяток самолетов. Через несколько минут на горизонте появились стаи птиц. Стоп, откуда здесь птицы? У врага действительно много, очень много самолетов. Началось... Первыми навстречу противникам с палубы авианосца ринулись юркие истребители, в которых любой разбирающийся в авиации человек признает F6F Hellcat. Игрок вновь за штурвалом — то бросает самолет в лихой штопор, то пытается изобразить подобие "колокола", при этом стараясь всадить меткую очередь в японские Zero и Mitsubishi A5M. Иногда вниз валятся вражеские самолеты, но чаще гибнет американская палубная авиация. Игрок мечется из одной машины в другую, пока еще в небе есть дружественные крылатые машины. Еще немного — и последний Hellcat отправляется обломками на дно океана.

Игрок вновь на палубе "Айовы" — самое время позаботиться об отражении воздушной атаки и занять место за крупнокалиберным пулеметом. А вокруг мечется команда в быстрых, отработанных годами службы действиях. Это не лучшее время для шуток или паники. При успешной атаке японцев сверхсовременный, оснащенный по последнему слову техники крейсер пойдет ко дну быстрее, чем любой паршивый броненосец начала XX века. Но не время для раздумий, тем более что один из приближающихся штурмовиков уже попал в перекрестье прицела. Игрок нажал на гашетку — пулемет злобно огрызнулся и с сочным грохотом выплюнул длинную очередь. Мимо. Это все проклятые законы физики! Второй прицел был взят точнее — и заранее выпущенный свинцовый град пересекся с одним из самолетов. Маленькая победа.

Но время не ждет, и японская эскадра уже вошла в зону обстрела. Игрок шустро переместился в капитанское кресло и отдал серию коротких указаний по перестроению флота. Еще немного — и на небольшом по морским меркам расстоянии от "Айовы" ощетинился корабельными орудиями флагман японского соединения — крейсер "Ямато". Сперва всколыхнулось американское судно — повезло, что большинство снарядов прошло мимо. А затем грянула настоящая канонада, заглушающая любой звук и буквально рвущая барабанные перепонки: Игрок-канонир ответил "Ямато" огнем из всех орудий. Это настоящая война — насыщенный бой, состоящий из грома корабельных пушек, пулеметных очередей, самолетного гула, хлопков-взрывов, человеческих криков и скрежета рвущегося металла в плотной завесе порохового дыма! И так минута за минутой, пока не наступила тишина и ржавый "туман" не рассеялся. "Ямато", сильно накренившись, зачерпывал бортом тонны воды, в печальном беззвучном реквиеме уходя в мир иной, и чистое небо с парой-тройкой куцых облаков пересек с запада на восток одинокий альбатрос.

К сожалению, не уместилось все в одну рецензию. А ведь еще так много всего хотелось бы рассказать о морских и воздушных десантах, обороне фортов, ночных бомбардировках, разведке, гидропланах, великолепно откалиброванном мультиплеере и о многом-многом другом...

РАДОСТИ:

Это аркада — не симулятор
Множество боевой техники
Геймплейное разнообразие
Зрелищность и жгучий экшен
Атмосферность действа
Куча побочных и секретных миссий
Две масштабные кампании
Отменная графика и хороший звук
Реалистичные физика и модель повреждений
Классный мультиплеер

ГАДОСТИ:

Это не симулятор — аркада
Консольное наследие в настройках
Маловато новшеств по сравнению с Battlestations: Midway

ОЦЕНКА:

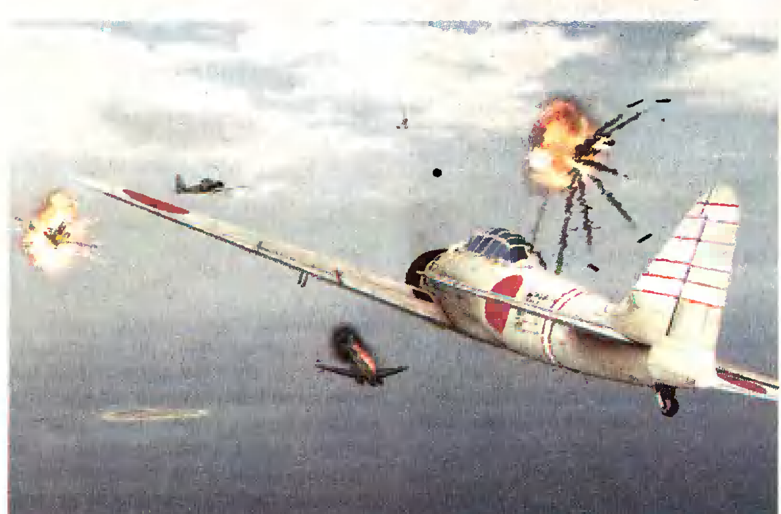
8.5

ВЫВОД:

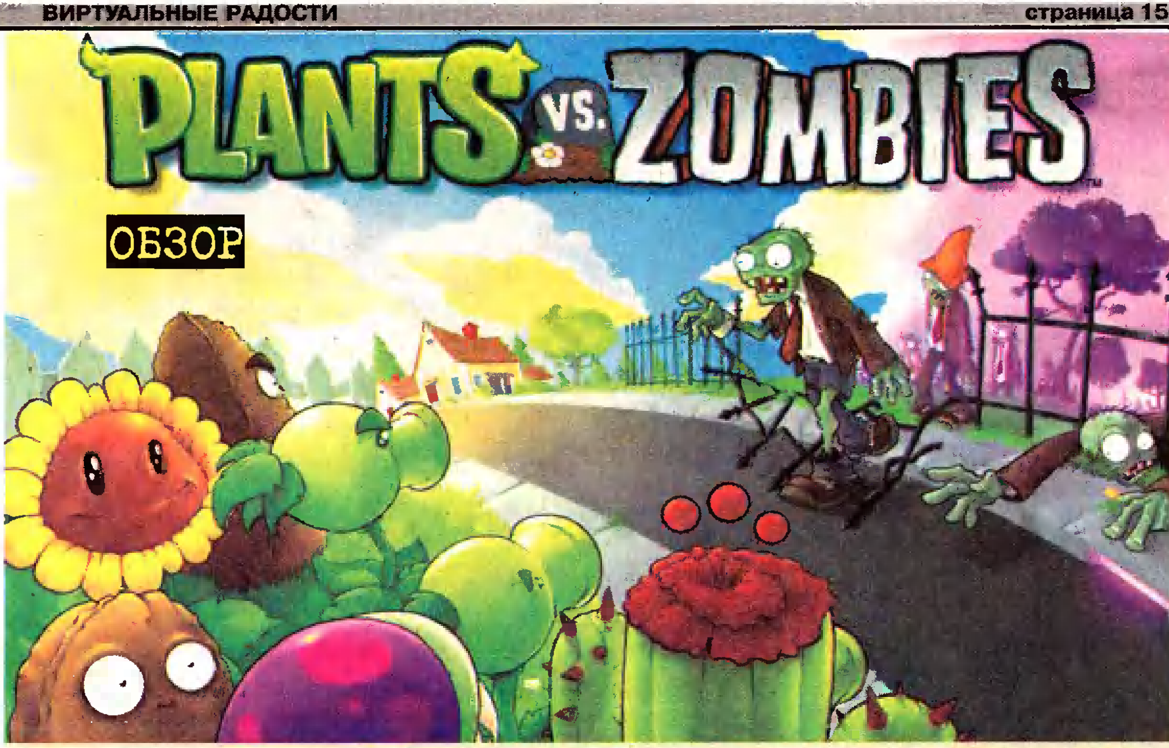
Если Battlestations: Pacific зацепит, то до конца и без разбора — казуальный вы геймер или хардкорщик. Зрелищный, мощный и разнообразный экшен-геймплей вряд ли может оставить равнодушным — за редким, очень редким исключением. Но, с другой стороны, Battlestations: Pacific — это практически тот же Battlestations: Midway, только на порядок красивее, насыщеннее и вкуснее.

Обзор написан по PC-версии проекта

Слава Кунцевич







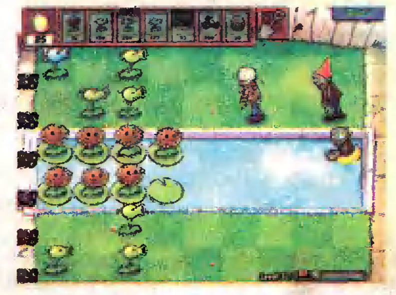
ОБЗОР

Жанр: *стратегия с элементами аркады, tower defense*
Платформа: *PC*
Разработчик: *PopCap Games*
Издатель: *PopCap Games*
Похожие игры: *Defense Grid: The Awakening*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 1,2ГГц; 512Мб ОЗУ; видеокарта со 128Мб ОЗУ; 30Мб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор с частотой 3,0ГГц; 1Гб ОЗУ; видеокарта с 256Мб ОЗУ; 30Мб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.popcap.com/games/pvz*

Надо полагать, любой случайно взятый взрослый человек, оказавшись наедине с Plants vs. Zombies, испытывает определенную неловкость и уже на подсознательном уровне хочет задать один-единственный вопрос: "Вы все это серьезно?". Но на самом деле игра постоянно требует предельно сосредоточенного и внимательного к себе отношения, точного подсчета, четкого плана и разве что не вынуждает составлять на ходу схемы в блокноте.

Ирония в том, что на экране в этот момент происходит следующее: ожившие мертвецы, неучтиво шаркая ногами и выставив вперед подгнившие руки, берут штурмом черный ход хозяйского дома, а вся дачная грядка, дикого вида и свойства грибы, а также несколько других, совсем уж удивительных растений дают этой ватаге незваных гостей отпор. Прямо на ваших глазах на лужайке разворачивается реконструкция высадки в Нормандии с участием бобовых, подсолнуховых и тыквенных. Горох, сурово сдвинув брови, с закосом под пулемет прицельно отстреливает захватчикам головы, земляные орехи добровольно становятся живым щитом, картошка за десять секунд превращается в противопехотную мину (вместо кровавых ошметков по газону разлетаются чипсы), а специальный гриб гипнотизирует отдельных мертвецов и натравливает их на сородичей.

В войне с такой сюрреалистичной диспозицией игроку предлагается немедленно надеть на себя китель главнокомандующего и без лишних вопросов заняться созданием линии фронта из глазастых грибов, мило улыбающихся подсолнечников и сердитых вишен, выступающих в качестве ультимативного оружия. Задумываться над абсурдностью всей ситуации (хотя здесь она — особый художественный прием) действительно некогда: игра постепенно знакомит с собственным устройством, меняет правила и придумывает новые ситуации — и при этом важно держать в голове сотню нюансов и регулярно использовать неочевидные хитрости.



Стратегическое планирование требуется буквально с самого начала: после самых простых уровней и нескольких добытых трофейных грибов вся армия уже не вмещается целиком в специально отведенные для этого слоты. На каждое задание приходится подбирать свою команду "чарли-браво", в правой части экрана при этом демонстрируют будущих врагов, лишний раз намекая, что все должно быть продумано и просчитано. Замораживающий горох останавливает разлагающихся легкоатлетов с шестами, легко перепрыгивающих через первый ряд растений и ломающих вашу линию обороны, подозрительные фиолетовые грибы, надувающие щеки и пускающие в сторону врага пузыри, достают предусмотрительно прикрывающихся дверьми зомби, и, конечно, нельзя забывать про картофельные мины, удачно защищающие проход к плантациям подсолнухов. С последними растениями связан отдельный момент: на выпадающих из них солнцах завязана вся местная экономика, а ночью они и вовсе становятся единственным доступным "клондайком". Впрочем, уже на следующем уровне игра предлагает им неочевидную замену в виде особых грибов: стоят они дешевле, но и солнце на первых порах производят скромных размеров — придется еще разобраться, что выгоднее. И так всегда: каждый раз важно учитывать десятки всевозможных вариантов и особенностей и представлять себе карту боя в голове.



Plants vs. Zombies — новая стратегическая инициатива PopCap Games, компании, которая, по хорошему счету, и придумывает больше всего интерактивных развлечений для людей, принципиально не желающих возиться с настройками или заучивать наизусть условности и правила "больших" игр. Вот и это — двадцатипятимегабайтовая, способная запуститься на всем, у чего есть центральный процессор и немного оперативной памяти, игра, понятная даже человеку, смутно представляющему, что такое стратегии и как в них следует играть.

При этом называть Plants vs. Zombies проектом простым и банальным крайне опрометчиво. Кроме соответствующей "стратегической глубины" — тактических планов, особенностей каждого растения и тактики наступающих зомби, — здесь неожиданно много юмора. Понятно, что сама битва улыбающейся флоры против оживших мертвецов — это чистый солнечный идиотизм, но, мало этого, ходячие трупы, например, регулярно подбрасывают трогательные записки буквально следующего содержания: "Будем сегодня вечером, жди нашей атаки, твои зомби". Чуть позже, набравшись хитрости, мертвецы подделывают письма от всевозможных родственников и всячески выманивают из дома. Ну и, конечно, сами сунестаты проходят отдельным пунктом. Кроме легкоатлетов, увлеченных читателей газет (потеряв драгоценную периодику, они страшно расстраиваются и яростно бросаются на баррикады) или подгнивших игроков в американский футбол, в определенный момент на экране появляются вышагивающие лунную походку последователи Майкла Джексона, зомби на воздушных шарах, а также трупы, делающие подкопы.



Наверное, именно поэтому Plants vs. Zombies вызывает специфические эмоции и настроения, несвойственные другим проектам. После первых часов в компании с этой игрой совершенно невозможно объяснить кому-нибудь, что же именно случилось и почему это так здорово. Нужно увидеть и прочувствовать все самому: когда над вашим улыбающимся горохом пролетит зомби на воздушном шарике, лишние вопросы отпадут сами собой. И пока кто-то не боится запустить оживших мертвецов на воздушном шаре в небо, можно надеяться, что с этой индустрией все будет точно хорошо.

РАДОСТИ:

Простая, но одновременно увлекательная идея
Десятки самых разных тактик, стратегий и приемов
Постоянно новые условия, мини-игры и ситуации
Понятный всем юмор
Зомби в стиле диско!

ГАДОСТИ:

В рамках заданной концепции и вовсе нет

ОЦЕНКА:

8.5

ВЫВОД:

Чудесная игра про зомби для всех, кто не готов брать в руки автомат и, слушая брань товарищей, выкашивать мертвецов в Left 4 Dead. Для тех, кто готов, кстати, тоже.

Антон Костюкевич

ОБЗОР

The Sims 3



Жанр: *симулятор жизни*
Платформа: *PC*
Разработчик: *The Sims Studio*
Издатель: *Electronic Arts*
Похожие игры: *Playboy: серия The Sims, The Mansion, 7 Sins*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 2,0ГГц; 1Гб (для Windows XP) или 1,5Гб (для Windows Vista) ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce FX5900 или ATI Radeon 9500; 6,1Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор с частотой 2,5ГГц; 2Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA GeForce GTX260 или ATI Radeon HD4850; 6,1Гб свободного места на жестком диске*

Пролог

Есть игры, где главные герои — это чертовски харизматичные личности, которые не единожды спасают свою страну, планету, галактику или вселенную, прорубаясь, простреливаясь, выворачивая и ломая — в общем, уничтожая орды мутантов, пауков-убийц, фашистов и пупизоидов с планеты Випс, исправно попадающих в перекрестье прицела. Существуют игры, где один или несколько героев исследуют огромные земли, собирают красные бутылочки и прочий лут, убивают за ручными единорогами в городе лесных эльфов и начинают лучше стрелять из лука, если, к примеру, успешно доставят алхимический набор полутараканy Жорику, живущему где-нибудь в болотистой пустоши. Бывают игры, где главные герои, пытаясь раскрыть мировой заговор или просто смыться с жутко таинственного острова, слоняются по непонятным местам, слушают постоянно повторяющиеся реплики непонятных персонажей и собирают из иголки, фена, гаечного ключа и бутылки с молоком непонятную ерунду, чтобы потом непонятно как применить ее в непонятных аппаратах. Есть игры, где главные герои — спортсмены всех мастей, нелегальные гонщики, летчики, операторы подводных лодок, поездов и прочих межгалактических глайдеров. Также существуют так называемые "пародии на игры", где главных героев нет вообще — или они, к примеру, представлены стремными девочками разного возраста, которые только и делают, что бесцельно шляются по гипертрофированному лесу. Во всех этих экшенах, RPG и прочих симуляторах вы, вживаясь в роль главного героя, занимаетесь разнообразными экстремальными и не очень, порой фантастическими делами, которыми в реальной жизни мешают заниматься физика, логика и общественная мораль.

Однако среди прочих существует игра, где главные герои — это мы с вами, обыкновенные люди со своими тараканами в голове и муравьями в штанах. Точнее, таких виртуальных "симуляторов жизни" множество, но они просто не выдерживают конкуренции с проектом, название которого мы сейчас огласим, или являются его жалкими подобиями с кучей недостатков. The Sims, дамы и господа, бессмысленный и беспощадный. Персонажи в этом виртуальном мире не спасают планеты, не убивают монстров и не летают в космосе. Они ходят за покупками, сидят на унитазе, рубятся в компьютерные игры, едят, флиртуют с соседкой и т.п. — в общем, занимаются тем, чем занимаемся мы в реальной повседневной жизни. Казалось бы, что может быть неинтереснее и бесполезнее, чем наблюдать за виртуальными человечками, делающими то же самое, что и вы, ваши друзья и знакомые? Пустая трата времени? Вполне. Но если ты подсядешь на это, остановиться будет крайне нелегко. Нашим и не только нашим телевидением давно доказано, что среднестатистический обыватель просто обожает наблюдать за жизнью других людей. Многочисленные "Фабрики звезд", "Народные артисты" и в некотором роде "Последние герои" тому доказательство — аудиторию они собирали приличную. В конце концов, "Дому 2" недавно исполнилось 5 лет — так какие еще нужны аргументы?

The Sims, 9 лет назад

В это играли все: дяди, тети, мальчики, девочки — каждый занимался в The Sims чем-то своим. Суровые домохозяйки и подростки, тогда еще не знавшие слова "эмо", строили кукольные домики и воплощали в них все тайные мечты. Создавали кого-то похожего на свою одноклассницу Олю (вариант для дам — Брэда Питта) и устраивали агрессивное рандеву с последующими агрессивными переговорами в спальне. Большие мальчики и взрослые дяди с врожденным рационализаторским мышлением занимались практически тем же, но с научно-популярным подходом. Эксперименты — как много в этом слове! Симы терпели все: голодный мор, искусственные пожары, отсутствие туалетов и заключение в четырех стенах — ныли, кричали, брыкались, но терпели. Ну, или умирали... А чего стоили попытки поселить в одних апартаментах двух особей женского пола и попробовать заставить их полюбить друг друга — но это у девочки с девочкой стало получаться лишь во второй части, которая вышла осенью 2004-го года.

Помимо однополых отношений, в The Sims 2 добавилось еще много чего интересного. Виртуальные людишки научились взрослеть, стареть и умирать естественной смертью. У них появились стремления, мечты и зачатки характера. Они стали больше думать своей головой и уже практически всегда могли сами о себе позаботиться. Переезд на новый трехмерный движок также пошел игре на пользу: все стало четким, реалистичным и красивым.

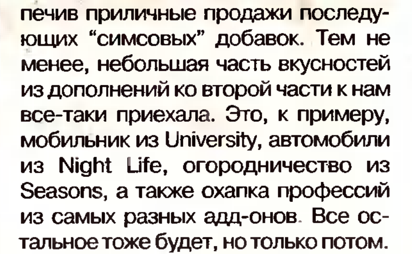
Последующие адд-оны еще больше разнообразили жизнь "писающих человечков". В University разработчики добавили новую стадию возраста и связанную с этой самой стадией студенческую жизнь — с занятиями, курсовыми, экзаменами, прогулами, тайными обществами и сумасшедшими вечеринками. Night Life подарил симам автомобили и так называемые вкусовые предпочтения в отношениях полов. Open to Business превратил The Sims 2 в достаточно реалистичный экономический симулятор средней сложности, позволив виртуальным людям заниматься предпринимательской деятельностью и открывать собственные дела — от компьютерных клубов





и выставочных галерей до автосалонов и магазинов киборгов. В Pets появились домашние животные — собаки, коты, птички, хомячки — и связанные с ними занятия и принадлежности, а в Seasons — смена времен года и садоводство-огородничество. В последнем адд-оне — On Vacations — симы научились ходить на пикники, ездить в дальние страны и заниматься археологией. В пример приводились лишь самые важные и масштабные нововведения, а куча мелких плюшек вроде новых тумбочек и унитазов в счет не бралась: разумеется, каждое дополнение искрилось россыпью виртуальной мебели и одежды. Собрав всю коллекцию, вы получали практически идеальную "реалистичную" виртуальную адаптацию жизни во всех ее аспектах и понятиях.

Однако спешим разочаровать наивных ребят, ожидающих такого разнообразия от третьих The Sims: EA нужно еще десяток адд-онов склепать, поэтому доставьте с верхней полки губозакаточную машинку. Нужно признать, что издатели поступили пусть и некрасиво, но достаточно профессионально, заранее обеспечив приличные продажи последующих "симсовых" добавок. Тем не менее, небольшая часть вкусностей из дополнений ко второй части к нам все-таки приехала. Это, к примеру, мобильник из University, автомобили из Night Life, огородничество из Seasons, а также охапка профессий из самых разных адд-онов. Все остальное тоже будет, но только потом. И за отдельную плату.



Наши дни

Даже если бы разработчики The Sims 3 пошли по протоптанной тропинке, улучшив картинку и добавив новых табуреток, вы бы в любом случае купили эту игру, а мы бы все равно хвалили ее и ставили ей высокие баллы: кашу маслом не испортишь. Но парни из The Sims Studio (так называется подразделение EA, специализирующееся на "писающих человечках") выбрали другой путь — и это странно. Странно наблюдать в The Sims 3 графику года эдак 2005-го — то есть не просто устаревшую, а сильно устаревшую. Именно удивление будет ваше первое впечатление, когда вместо красивой картинки вы увидите низкополигональные модели и нереалистичные, пусть и четкие, текстуры, а также не заметите никаких современных спецэффектов.

Да, привлекательностью пришлось пожертвовать во имя масштабности. Зато теперь в The Sims без дозагрузок доступен город целиком — то есть никаких больше пауз и искусственных остановок времени, пока ваш подопечный уехал за покупками. Целый город для социальных экспериментов и еще более реальной "виртуальной" жизни. Новые возможности и новые впечатления для ваших симов. Теперь, по-настоящему возвращаясь с работы, они могут заехать в магазин за продуктами или, к примеру, прогуливаясь по району и заметив симпатичную особь противоположного пола, проследить за ней и узнать, где она живет, чтобы ночью пробраться в дом и украсть что-нибудь ценное. Отдельные локации и связанные с этим ограничения канули в Лету. Отныне симы являются свободными гражданами своего виртуального поселения с практически бесконечными возможностями для маневров на территории города и его окрестностей. Хочу — иду на рыбалку, хочу — в лес на пикник, хочу — просто брожу по улицам.

Поселок всего один (еще один доступен для скачивания через специальный "симсовский" клиент), однако вы вольны менять его внешний вид как заблагорассудится: строить, сносить, сажать и выкорчевывать — благо, редактор строительства это позволяет. По сравнению с предыдущими частями, он претерпел лишь легкие косметические изменения интерфейсного характера, зато стал на порядок удобнее и эффективнее. Теперь даже маленькие дети смогут легко и просто возвести чудо архитектурной мысли. Да и взрослым будет интересно опробовать себя в зодчестве: каждого ждет свой готический замок или огромная вилла, в которые непременно поселятся колоритнейшие симы, сгенерированные или созданные самолично в специальном "конструкторе виртуальных людишек". Конечно, следует признать, что такого разнообразия лицевых настроек-ползунков, как в Saints Row 2, The Sims 3 не имеет, но это не помешает вам перенести себя в виртуальный поселок или создать кого-то похожего на злобного зеленого орка.

Зато со шмотками полный беспредел в положительном смысле этого слова: каждую можно как угодно размалевать и добавить кучу разнообразных узорчиков с рюшечками. И если настройка внешности практически не изменилась, то с "душой", если это понятие применимо к симам, дела обстоят гораздо интереснее, но одновременно по-гениальному просто. Из большого списка вы выбираете пять пунктов, каждый из которых — определенная черта характера с уникальными особенностями. Вредины, к примеру, обожают прикалываться над всеми и писать оскорбительные сообщения на фо-





руме, а авантюристы в обычные занятия добавляют дольку экстрима, что чревато последствиями. Остальные перечислять нет ни места, ни смысла: их очень много. Из комбинации этих черт строится личность "новорожденного" сима — и от вашего выбора будет зависеть вся его дальнейшая жизнь: характер, желания, стремления, заветная мечта.

Эпилог

Создав сима и выпустив его на волю, вы с удивлением обнаружите, что ему, в общем-то, ваша опека не очень и нужна. Искусственный интеллект был основательно переработан с учетом возросшей масштабности и новой системы характера персонажей, поэтому виртуальные человечки теперь не просто слоняются по своему виртуальному мирку, а по-настоящему живут в нем. И вот это — круто.

Да, конечно, The Sims 3 возненавидят любители одноклеточных шутеров и других несложных игр для стимуляции спинного мозга. Естественно, The Sims 3 будут презирать фанаты закрученных сюжетов, философского бреда и инди-проектов. И, само собой, The Sims 3 приведет в бешенство "true-геймеров", которые потеют и балдеют от суперсверхреалистичных авиасимуляторов и "олдскульных" RPG с изометрией и пошаговыми боями. Но в любом случае, что бы все вышеперечисленные ни говорили и как бы искусно ни мешали The Sims 3 с фекалиями, они будут строить виртуальные усадьбы и не менее виртуальные отношения, продвигаться по виртуальной карьерной лестнице и завоевывать популярность в виртуальном поселке. Проекты такого масштаба не пропускают из-за жанровых предпочтений или из-за какой-нибудь нереально высокой самооценки. Так что не слушайте друзей: все они уже давно играют в The Sims 3. Просто вливайтесь.



РАДОСТИ:

Простота и удобство
Проработанная анимация симов
Хороший звук и отличная музыка
Много юмора
"Виртуальная жизнь" сама по себе

ГАДОСТИ:

Устаревшая графика

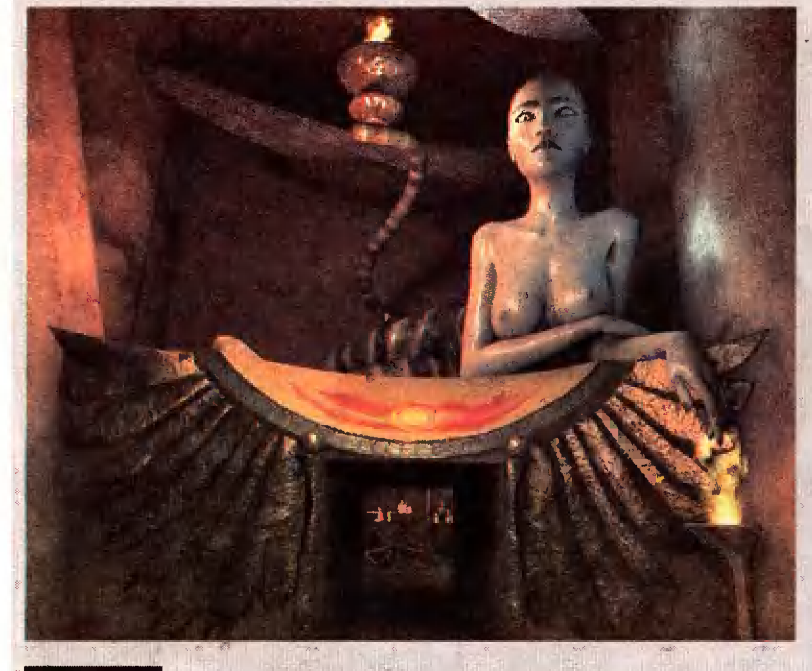
ОЦЕНКА:

9.3

ВЫВОД:

Маленький аквариум без воды, где вместо рыбок — люди, а вместо стекла — дисплей монитора.

Доктор Джонс





ОБЗОР

Тургор: Голос цвета

Жанр: *survival adventure*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Ice-Pick Lodge*
Издатель: *Новый Диск*
Похожие игры: *Тургор*
Минимальные системные требования: *процессор с частотой 2,0ГГц; 1Гб ОЗУ; видеокарта с 256Мб ОЗУ; 5Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *двухъядерный процессор, 2Гб ОЗУ; видеокарта с 512Мб ОЗУ; 5Гб свободного места на жестком диске*

Как и большинство нарочито нестандартных проектов, оригинальный "Тургор" игрой оказался не шибко захватывающей. Не разглядев в нагих Сестрах ничего кроме пышного бюста и тонкой талии, большинство игроков авторским посылом не прониклись. Тех же, кто сумел расшифровать трехэтажные аллегории, окончательно сразила геймплейная унылость: настроение путешествующего по Промежутку человека непроизвольно окрашивалось в тона игрового окружения — серостью и тоской. Видимо, страдая снижением внутрикарманного денежного тургора, Ice-Pick Lodge под руководством мастеров из Atari переработала годовалой давности проект. "Подправленная" игра, однако, и без того балансируя на опасной грани между понятиями "не для всех" и "ни для кого", окончательно потеряла равновесие.

Уроки живописи

Напряженная борьба со сложными законами игрового мира и сосуществование с агрессивной и загадочной средой — спасательный круг, худо-бедно державший на плаву интерес к происходящему. Цвет — как и прежде, единственная цель и средство во вселенной Промежутка. Главное отличие "Голоса цвета" от игры-предшественницы — это значительно облегченный процесс добычи живительной материи. Чтобы ее получить, необходимо выращивать сады, "разукрашивая" безжизненные деревья. По прошествии некоторого количества времени, измеряемого в мире "Тургора" циклами, деревья дадут плоды, урожай которых переместится в колбы памяти — местный аналог инвентаря. Далее полученный цвет необходимо вылить в открытые сердца, где он прорастает в нерву, а затем попадает в палитру, используемую при рисовании. В адд-оне было решено сократить эту сложную цепь, вырвав из нее звено со сбором нервы: теперь цвет переходит из одного состояния в другое без участия пользователя.

Баланс значительно покосился в сторону игрока. Для того чтобы закрасить дерево под завязку, необходимо потратить едва ли не в три раза меньше цвета, чем раньше, а у самих деревьев стараниями агротехников из Ice-Pick Lodge была значительно поднята урожайность и упразднено увядание: растения восстановят цветотонные функции спустя пару циклов. Сестры также стали куда менее охочими до цвета. Пара капель нервы растопит сердце любой из красавиц и откроет доступ в ее покои. Отбиваться от назойливой живности стало менее накладно: для умиротворения кусачих зверушек достаточно и пары мазков цвета.



Теперь Цвет прорастет из Сердца в Капилляры

Новое платье со старыми дырками

Все непонятные нюансы теперь основательно разжуют и положат в рот. Добрые девушки и рисовать научат, и о значении каждого из семи цветов расскажут, и сердцем безвозмездно наградят, и даже о притаившемся в темном углу монстре на ухо шепнут. От такой материнской заботы Промежуток из угрюмой, меланхоличной темницы превратился в детский оздоровительный санаторий. Сюжет теперь висит над игроком дамокловым мечом: внезапно объявившиеся Братья щедро осыпают Луноглазого разномастными заданиями, проверяя его на надежность и преданность общему делу. Убей, достань, принеси — мальчики на побегушках нужны и в загробных мирах. За год Братья стали куда более покладистыми: нос в сады суют реже, открытые сердца у Сестер не вырывают — ограничиваются лишь старческим кряхтением и угрозами суровой расправы.

Новая озвучка — то, на что первым делом обращаешь внимание при ознакомлении с "Голосом цвета". "Здесь безраздельно правит голод, невыносимый голод", — заявляет девушка за кадром с томной, умирающей, безразличной к происходящему интонацией. Незаинтересованность озвучивавших "Тургор" актеров режет ухо: нотки натянутости и неестественности проскакивают в их голосах регулярно.

РАДОСТИ:

Приятное визуальное и звуковое сопровождение, доставшееся от оригинала
Интересное идейное наполнение
Появившаяся лицевая анимация

ГАДОСТИ:

Раздражающая озвучка
Не самый захватывающий геймплей
Малое количество нововведений

ОЦЕНКА:

7.1

ВЫВОД:

Самое существенное отличие оригинального "Тургора" от "Голоса цвета" — это отсутствие подзаголовка и упаковка иной цветовой гаммы. Дополнение не приобрело никаких существенных улучшений, умудрившись при этом растерять часть своих достоинств.

Алексей Локтионов





ОБЗОР

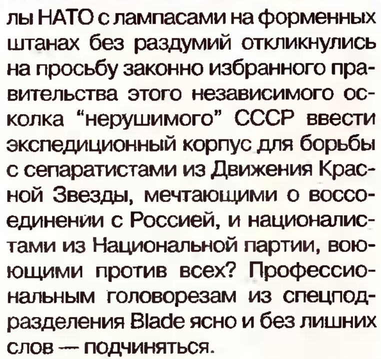


Альтернативное название: *Armed Assault 2*
Жанр: *FPS*
Платформа: *PC*
Разработчик: *Bohemia Interactive Studios*
Издатель: *505 Games*
Издатель в СНГ: *Акелла*
Название локализованной версии: *ArmA 2: Тактика современной войны*
Похожие игры: *Operation Flashpoint, ArmA, серия Battlefield*
Мультиплеер: *LAN, интернет*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Pentium 4 3,0ГГц или AMD Athlon 3200+; 1Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA Geforce 7800 или ATI Radeon X1800; 10Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Intel Core 2,8ГГц или AMD Athlon 64 X2 4400 +; 2Гб ОЗУ; видеокарта уровня NVIDIA Geforce 8800GT или ATI Radeon HD4850; 10Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.arma2.com*

Носившиеся вокруг ржавых гаражей и покосившихся сараев во время игры в войну дети сопровождали свою беготню треском китайских пластмассовых автоматов и криками "Ты убит! Падай!". Невинная забава мальчиков из младших классов приобрела оттенок вселенского провидения — и через полтора десятка лет именно эти дети произносили слова "Во имя свободы, равенства и братства всех народов Отечества мы клянемся защищать суверенитет и независимость Республики Черноруссия", принося присягу перед зелено-белым флагом...

Вдоволь набегавшись на серверах вечно живой Operation Flashpoint, а после этого часок-другой помешав танковыми гусеницами почву одной "банановой" республики в Armed Assault, фанату военных симуляторов с прицелом на реализм остается только посетовать на нелегкую судьбу чешских разработчиков из Bohemia Interactive. Мало того что братья-славяне на свой страх и риск работают исключительно над хардкорными и матерыми шутерами в сеттинге современного локального конфликта, так еще и Codemasters отсудили у этих талантливых игростроителей хитовый бренд. Названная марка, как известно, обещает вылиться в постановочный зрелищный экшен Operation Flashpoint 2: Dragon Rising, мало чем напоминающий памятного предка. Но даже известия о подобном издевательстве над родной франшизой не смогли расстроить сотрудников Bohemia Interactive, которые выпустили идейного продолжателя Operation Flashpoint — ArmA, о качестве которого споры не утихают до сих пор. Любители Battlefield в страхе ретировались после первых минут игры, фанаты Operation Flashpoint наслаждались новой порцией военных будней, новые игроки аккуратно изучали своеобразный проект, но факты тотальной забагованности и недостаточной проработанности некоторых аспектов отмечали абсолютно все. Поправив чудачества программного кода своевременными "заплатками", разработчики засели за разработку продолжения. Точнее, за "евроремонт" первой Armed Assault: изменений ожидалось минимум.

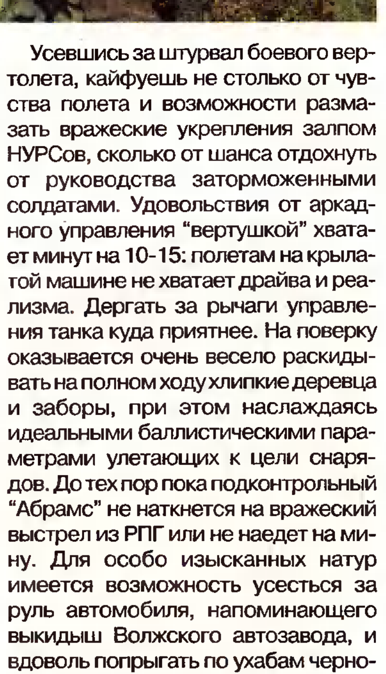
В светлых традициях первой части, ArmA 2 недружелюбна к казуалам. Любителям взять в руки огромную "пушку" и устроить большой "бадабум" деликатно укажут на выход, предварительно всадив пулю между глаз. Поклонники линейных постановочных шутеров не нащупают заботливой руки сценариста, ведущей игрока по сюжетной ниточке. Брифинг, пинок под зад — и выкручивайтесь сами. От коротких команд старшего по званию мало толку: враг на радаре не засвечен, на засевшего в кустах снайпера пальцем никто не указывает — и меткой очередью невидимый противник отправляет нас к последнему чекпойнту. После разбрызгивания собственных мозгов по стене с десяток раз подряд хочется навеки заклеймить позором тот день, когда нога в крепком армейском ботинке ступила на 225 квадратных километров чернорусской земли. Ну а что делать, если генералы НАТО с лампасами на форменных штанах без раздумий откликнулись на просьбу законно избранного правительства этого независимого осколка "нерушимого" СССР ввести экспедиционный корпус для борьбы с сепаратистами из Движения Красной Звезды, мечтающими о воссоединении с Россией, и националистами из Национальной партии, воюющими против всех? Профессиональным головорезам из спецподразделения Blade ясно и без лишних слов — подчиняться.



Услышав приказ "сверху", не остается ничего другого, кроме как козырнуть ладонью от кевларового шлема, сказать "Sir, yes, sir!" и отправиться на зачистку местности, перехват патруля, ночную разведку, штурм населенного пункта или на другое опасное задание. Послать командиров ко всем чертям позволено только при выдаче дополнительных задач по сбору доказательств военных преступлений. Только зачем, когда свидетельства зверств сепаратистов удобнее всего смешивать с зачисткой — пожалуй, самым вкусным классом миссий? Шляясь по домам, вышибая входные двери и тыкая стволом автоматической винтовки в представителей мирного населения в попытках отыскать спрятавшихся партизан, нельзя не ощутить атмосферу современного конфликта.

А вот в разведку ходить неприятно: часовые, патрулирующие вражескую территорию, элементарно не замечают засевшего в десятке шагов от себя протагониста, приходя в сознание исключительно после того, как траектория полета пули пересечется с их пустыми головами. Однако спускать штаны и в таком виде выплясывать перед патрульными джигу всетаки не стоит: противник может опомниться в любую секунду, а стреляют вражеские солдаты, несмотря на отсутствие головного мозга, чрезвычайно метко. Но что самое странное: местами исключительная тупость искусственного интеллекта сменяется его исключительной гениальностью — и порой компьютерные оппоненты демонстрируют на практике сложные тактические маневры.

Чуть позже — после новых лычек на рукаве — будет позволено немного поруководить отрядом. Приятного в должности командира мало: орать на застрявших в текстуре или зависших по причине злокачественного триггера подчиненных и пинками отправлять бойцов в обход дерева надоедает довольно быстро. Иногда подопечных хочется собственноручно перестрелять, но для этого придется собрать воедино бестолковых бродящих по локации соратников, а это задача не из простых.



Усевшись за штурвал боевого вертолета, кайфуешь не столько от чувства полета и возможности размазать вражеские укрепления залпом НУРСов, сколько от шанса отдохнуть от руководства заторможенными солдатами. Удовольствия от аркадного управления "вертушкой" хватает минут на 10-15: полетам на крылатой машине не хватает драйва и реализма. Дергать за рычаги управления танка куда приятнее. На поверку оказывается очень весело раскидывать на полном ходу хлипкие деревца и заборы, при этом наслаждаясь идеальными баллистическими параметрами улетающих к цели снарядов. До тех пор пока подконтрольный "Абрамс" не наткнется на вражеский выстрел из РПГ или не наедет на мину. Для особо изысканных натур имеется возможность усесться за руль автомобиля, напоминающего выкидыш Волжского автозавода, и вдоволь попрыгать по ухабам чернорусских дорог, по пути отстреливая чернорусских же дураков.

Задавить свой стратегический талант прозябанием в окопах не получится: под конец кампании придется старательно подсчитывать денежку, возводить специализированные здания, продумывать планы идеальных атак и воплощать их в жизнь собственноручно, забрасывая противника килограммами свинца. Прикрученный стратегический элемент вроде бы обедни не портит, но и его необходимость находится под сомнением.

Проскочив единственную имеющуюся в ArmA 2 кампанию — естественно, за силы НАТО, — можно получить вагон и маленькую тележку эстетического наслаждения от управления отечественными видами боевой техники в немногочисленных одиночных сценариях. К слову, всевозможные бронетранспортеры, танки, вертолеты, самоходки и другие боевые единицы подкупают богатством модельного ряда и родственными отношениями с реально существующими прототипами, а виды огнестрельного оружия и вовсе не поддаются исчислению. Кооператив способен продлить жизнь игры на жестком диске как минимум вдвое: проходить сюжетные миссии с друзьями куда интереснее, чем пытаться достучаться до пустых голов соратников, находящихся под управлением AI. А массовые мультиплеерные забеги "много vs. много" и вовсе угрожают тем, что ArmA 2 будет запускаться очень часто: поддержка сотни-другой пользователей на одном сервере дорогого стоит.

В кои-то веки такой специфической игрой можно любоваться. Наконец-то доведенный разработчиками до приличного состояния собственный движок Real Virtuality третьей версии выдает действительно современную картинку, которую можно сравнить с любым хитовым шутером последних лет, за исключением эталонного Crysis. Качественный уровень визуализации позволяет любоваться насыщенными текстурами, высокодетализированными моделями, зрелищными взрывами и красивой водичкой. Другое дело, что кукольная анимация осталась без изменений, да и сглаживание выполнено не в лучшем виде — это минусы.

С особым смаком отечественные игроки оценят старания дизайнеров по части создания антуражей. Разработчикам из восточноевропейской











экс-социалистической страны не хуже нас известно, как должна выглядеть застывшая в переходе от коммунизма к капитализму республика. Локации, изобилующие деревенскими домами и покосившимися заборами по периметру, белокаменными церквями да памятниками, исполненными в духе советского конструктивизма, вызывают неподдельный восторг. Что особенно радует, так это отсутствие в игре идиотских клише и стереотипов.

О физическом движке Armed Assault 2 разговор отдельный. С одной стороны, снаряды и гранаты полностью подчиняются своду правил дедушки Ньютона, а пули обладают способностью рикошетить от стен. С другой — танк, задорно скачущий по ухабам, больше напоминает "Запорожец", а не многотонную боевую машину. А о вертолете, летящем под прямым углом к горизонту, и вовсе лучше промолчать.

Стрекочущие звуки автоматных очередей, грохот пулеметного огня и смачный "ба-бах" разрывающегося снаряда приятно ласкают уши: качество звуковых эффектов на высоте. А вот рок-композиции в качестве музыкального сопровождения к подобной игре — сродни пятой ноге, приделанной к собаке. Куда приятнее было бы наслаждаться звуками живой природы и затишьем между перестрелками.

Нельзя обойти стороной и удивительное дружелюбие игры к модостроителям. Уже сейчас на просторах "всемирной паутины" можно найти приятные "плюшки", прекрасно дополняющие геймплей. А со временем их количество будет только множиться. Тут же стоит отметить и интегрированный в игру интуитивно понятный и при этом многофункциональный редактор, с помощью которого можно создавать свои собственные миссии, а также объединять их в кампании.

Как представитель очень редкого подкласса игр, ArmA 2 неминуемо найдет свою довольно многочисленную аудиторию. Другое дело, что невооруженным глазом видна "сыроватость" проекта, а это не позволяет поставить ему высокую оценку. Да, конечно, впоследствии баги будут исправлены патчами, а недоработки в геймплее станут менее заметными благодаря работе моддеров, но первого впечатления от ArmA 2 не изменить.

РАДОСТИ:

- **Прекрасная проработка зоны конфликта**
- **Насыщенный геймплей**
- **Разнообразие игровых ситуаций**
- **Возможность порулить техникой**
- **Огромное число видов боевых единиц**
- **Современная графика**
- **Отменный дизайн**
- **Качественное звуковое наполнение**
- **Блестящий мультиплеер**
- **Добротный встроенный редактор**

ГАДОСТИ:

- **Глупый сюжет**
- **Безобразный AI**
- **Масса недоработок**
- **Бешеное количество багов**
- **Малое число нововведений**

ОЦЕНКА:

7.1

ВЫВОД:

Чтобы в полной мере насладиться качественной игрой жанра симуляторов локального конфликта, придется дождаться нескольких массивных патчей и серии фанатских модов. До этого же от ArmA 2 будет настойчиво и внятно попахивать сыростью. Bohemia явно поспешили выкинуть проект на рынок.

Слава Кунцевич



Жанр: *TPA*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3, PlayStation 2, Wii, Nintendo DS*
Разработчик: *Terminal Reality*
Издатель: *Atari*
Похожие игры: *отсутствуют*
Минимальные системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo E4300 или AMD Athlon X2 +3800; 2Гб ОЗУ; видеокарта с 512Мб ОЗУ и поддержкой шейдеров версии 3.0 уровня NVIDIA GeForce 8400 или ATI Radeon X1800; 9Гб свободного места на жестком диске*
Рекомендуемые системные требования: *процессор уровня Intel Core 2 Duo E8400; 4Гб ОЗУ; видеокарта с 512Мб ОЗУ и поддержкой шейдеров версии 3.0 уровня NVIDIA GTX 260 или ATI Radeon HD4850; 9Гб свободного места на жестком диске*
Официальный сайт игры: *www.ghostbustersgame.com*

Дилогия "Охотники за привидениями" — фильмы, без преувеличения, культовые. Поэтому выхода игры, которая позиционировалась не иначе как полноценное продолжение кинолент, многие ждали с нетерпением. Правда, основная часть истекающих слюной по Ghostbusters: The Video Game — те, кому за двадцать и кто считает себя преданным фанатом оригинала. И, судя по всему, именно на таких людей ориентировались разработчики при создании игры. Если вы любите киношных "Охотников", то игроизация вам определенно понравится, вы смело можете пропускать данную статью и бежать в магазин за диском. Если не любите, то ответ на вопрос "стоит ли в это играть?" — ниже по течению.

If there's something strange in your neighborhood...

В первые минуты знакомства с проектом становится ясно: разработчики сделали практически все, чтобы выжать у фанатов слезы ностальгии. Ghostbusters: The Video Game действительно воспринимается не иначе как третья часть знаменитого киносериала — и не в последнюю очередь благодаря тому, что за сторилайн игры ответственны Дэн Экройд и Гарольд Рэмис — авторы сценария понятно каких фильмов. Они же, а также Билл Мюррей и Эрни Хадсон, как и раньше, светятся в главных ролях, только уже в оцифрованном варианте. Хотя нам с вами предстоит не влиться в шкуру одного из знаменитой четверки, а сыграть за Новичка, который не успел еще толком вступить в дружные ряды охотников, как наша веселая компания по уши вляпалась в неприятности.

Хотя начиналось все не так страшно. С момента победы над Виго прошло уже два года. И новый день не предвещал беды: всего-то первое пойманное охотниками привидение по кличке Лизун сбежало из своей клетки. И пятерке отважных борцов с паранормальными явлениями пока не было известно, что в музее искусств тем временем произошел непонятный выброс энергии, из-за чего Нью-Йорк снова стал наводнен призраками самых разных мастей. А значит, для охотников снова есть работа.

Как и раньше, создатели не пытаются преподнести сюжет с серьезным лицом, а шутят при любом удобном случае, причем в большинстве случаев — весьма удачно. Герои постоянно о чем-то друг с другом болтают, обмениваются острыми фразочками, вспоминают прошлое, заставляя нас с





улыбкой погружаться в ностальгию. Как уже говорилось выше, отсылок к кинокартинам — вагон и еще один грузовой состав. Так, первая миссия пройдет в том самом отеле из первой части дилогии, где нас с неподдельным ужасом на лице встретит тот самый служащий. И героя Билла Мюррея опять обслюнявит Лизун. И снова будет разнесен банкетный зал и нанесен ущерб в несколько десятков тысяч долларов. Все как в старые добрые времена, только с одной поправочкой: в этот раз мы будем принимать в представлении самое непосредственное участие.

...who you gonna call?

Неоспоримым достоинством Ghostbusters: The Video Game является неповторимая атмосфера кинофильмов, на которую играет не только сюжет, но и сам геймплей. Нам придется делать ровно те же вещи, которыми занимались герои в картинах: исследовать локации в поисках необычных явлений со специальным датчиком (он же — PK-meter), гоняться за привидениями и в добровольно-принудительном порядке загонять их в специальные ловушки для агрессивной эктоплазмы. И именно здесь, пожалуй, и кроется самый значительный промах разработчиков: в первый, второй, десятый раз вышеописанные действия действительно доставляют удовольствие. Но к сотому и тысячному пойманному призраку на первый взгляд увлекательный геймплей превращается в рутинную работу. Лишили призрака большей части хитпойнтов, схватили его лучом, бросили ловушку и запихали злого духа в "волшебную коробочку", потом снова повторили этот алгоритм, пробежались по уровню с детектором паранормальных явлений, вновь зачистили комнату — и так до победного конца.

Радует лишь то, что большая часть схваток пусть и разворачивается примерно по одному и тому же сценарию, но при этом они весьма напряженные, особенно на высоком уровне сложности. Ну и периодически нелогичный искусственный интеллект напарников тоже заставляет понервничать. Разнообразия тактических решений тоже не ждите: можно победить любого врага просто нарезая вокруг него круги и паля из протонной пушки. Главное — вовремя уворачиваться от летящих в вас сгустков энергии.

В Terminal Reality честно пытались хоть немного разбавить монотонность происходящего: сделали несколько режимов стрельбы, ввели систему апгрейдов, потрудились создать подробное описание для каждой интересной вещички и противников. Но кому нужна гора улучшений, если полезные можно пересчитать по пальцам одной руки? Зачем изучать сильные и слабые стороны призраков, если тактика их уничтожения в большинстве случаев одна и та же?

Хотя благодаря одной вещи схватки все-таки могут доставлять удовольствие и к концу игры. И имя этой вещи — интерактивность. К примеру, после ожесточенной битвы с нечистью библиотечная комната превращается в кучу обломков с горами обожженных книг и ящиков. Конечно, до Red Faction: Guerrilla далеко, но битва с боссом, состоящим из предметов окружения огромного зала, запомнится вам надолго. К слову, о боссах. Схватки с ними — единственные сражения, выделяющиеся из общей серой массы. Библиотекарь, старик Рыбак, старый добрый Зефирный Человек — встречи с ними незабываемы.

Ghostbusters!

Перед нами проект, весьма неоднозначный для той категории людей, которым фраза "Не скрещивайте протонные лучи!" ни о чем не говорит. Незнакомые с оригиналом игроки не поймут порядка половины шуток и комичных ситуаций, а лишь упрутся головой в интересный поначалу, но затем превращающийся в рутину геймплей, изредка разбавляющийся интересными схватками с боссами. Можно разве что полюбоваться отменной детализацией персонажей, красивыми локациями и интерактивностью. Хотя, с другой стороны, некоторым поимка привидений может не надоесть вплоть до финальных титров. В любом случае, Ghostbusters стоит хотя бы попробовать.

РАДОСТИ:

- **Интересный сюжет**
- **Хороший юмор**
- **Атмосферность происходящего**
- **Высокая интерактивность**
- **Захватывающие битвы с боссами**

ГАДОСТИ:

- **Однотипные враги**
- **Слишком однообразный игровой процесс**

ОЦЕНКА:

8.0

ВЫВОД:

Игра, без сомнения, стоящая того, чтобы хотя бы опробовать ее — как минимум из-за интересного сюжета и атмосферы. А там, может, и сам процесс затянет. Обожателям соответствующих фильмов же — играть в строго обязательном порядке.

Обзор написан по Xbox 360-версии проекта

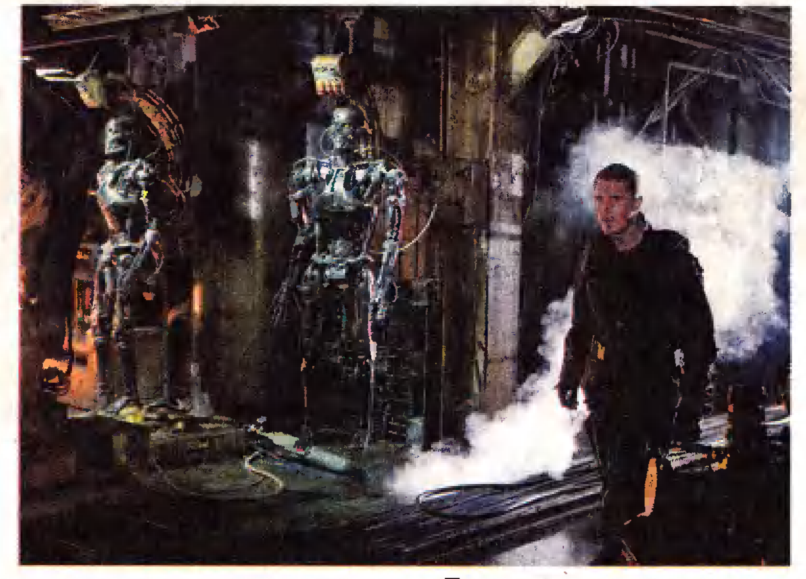
Денис Щенников

КИНО

Терминатор: Да придет спаситель

Почти как горец

Название в оригинале: *Terminator Salvation*
Жанр: *фантастический боевик*
Режиссер: *МакДжи*
В ролях: *Кристиан Бэйл, Сэм Уортингтон, Брайс Даллас Ховард, Мун Бладгуд, Антон Ельчин, Хелена Бонем Картер*
Продолжительность: *115 минут*



Любое продолжение законченного, популярного фильма — явление болезненное, неблагодарное и жутко рискованное. Любое продолжение культовой классики — а в данном случае это именно так, несмотря на опошленность слова горе-критиками, — сродни хирургическому вмешательству. Которое может быть или под анестезией, или наживую.

До

Начнем издалека. Ну скажите, кому из простых смертных зрителей требовался "Терминатор 3"? Шварценеггер, согласившийся играть исключительно из-за высокого гонорара. Джеймс Кэмерон, нарекший себя "королем мира" после феерического успеха "Титаника" и откровенно плевавший на продолжение того, что уже закончил в режиссерской версии. Эдвард Ферлонг, находившийся где-то между плаваньями в ванной под "Волшебного кролика" и ковровой дорожкой, совершенно не способный до кого-то достучаться, мало кому нужный и вообще не подходящий под продюсерское виденье Джона Коннора. Фильм Мостоу стал мертворожденным еще до зачатия. Режиссура Мостоу не смогла сделать из него ничего более путного, чем зомби, от которого шарахаются, бегут и стараются забыть. Отрыжка Мостоу. Копипейст Мостоу. Пародия Мостоу. Неоднозначность Мостоу. Бедняга так до сих пор и не может окончательно прийти в себя после того как прилюдно облажался, продолжая в который раз доказывать себе, что может снимать умную научную фантастику. Что там у него с "Суррогатами", конечно, будет ясно с их премьерой, но известный факт остается известным фактом. Продолжение, которое было никому не нужно, оно и сейчас никому не нужно. Зато дало возможность для нового продолжения. Логический мостик для "Терминатора 4" (он же "Терминатор: Да придет спаситель"), которого у "Терминатора 3" не было. Продолжать, продолжать, продолжать. Пока убытки не станут настолько катастрофическими, чтобы уже не было денег заниматься этой откровенной ерундой.

Мостоу возродил "Терминатора" и убил "Терминатора". Но так, чтобы энтузиасты смогли вновь его возродить. Наскребли денег по сусекам, написали очередной трехгрошовый сценарий, в очередной раз были посланы Джеймсом Кэмероном, а затем и Шварценеггером, затем — фанатами, затем — актерами. "Терминатору 4" предстояло явиться не в лучах кэмероновской славы, а из кучи чего-то несъедобного, мостоуского. А еще поставили режиссером кого-то, в фильмографии имеющего два дурацких комедийных боевика — МакДжи... Кавардак, безумие, ненормативная лексика, Санта Клауса не существует.

"Чудо" — не совсем верное слово, но это первое, что приходит на ум". Посреди всех лживо-пиарщицких пустословий типа "Я — большой фанат" режиссер, оказалось, говорил правду. Но "оказалось" было потом, после окруженного недомолвками назначения Кристиана Бэйла на роль Джона Коннора, после еще более туманного переписывания Джонатаном Ноланом оригинального, мягко говоря, неудачного сценария. После премьеры.

После

Когда у руля стоит фанат и руки у него развязаны в достаточной степени, чтобы делать хотя бы половину того, что ему хотелось бы, то получается... фанатское кино. Когда у руля оказывается человек, скрывавший свои способности за ширмой глупых комедийных боевиков, то получается неожиданно хорошее фанатское кино. Такие вот дифирамбы в сторону МакДжи, внимательно перенесшего в нового "Терминатора" тот мир будущего, который был показан Кэмероном, но уже с современными возможностями кино.

Порой почти серая картинка, выжженная постапокалиптическая пустыня, бункеры, базы Скайнет — при некоторой недостаточной мрачности МакДжи стремится воплотить ту стилистику второго "Терминатора". Особенно это заметно ближе к финалу, когда вокруг какой-то заводской антураж, летят искры, красно-синее освещение, горячий огонь, расплавленный металл... Возвращение в родные места. Тут же выскочит из-за угла постаревший, суровый мужчинка Джон Коннор, выскочит вслед преследующий его терминатор, разыграется драма — мы, наконец, узнаем, откуда у Коннора страшные шрамы на лице, виденные в первом фильме... Фанат ликует и улюлюкает. Не фанат удивленно смотрит на него, а на экране видит экшен.

"Аста ла виста" оказалась не у дел, так как сценаристы просто не придумали, куда бы ее всунуть. Зато все остальные сакраментальные фразы остались, хотя некоторые и оказались незаметными большинству из-за дубляжа. Линда Гамильтон в роли Сары Коннор наговаривает напутствия сыну на звуковой записи. Цифровая модель Арнольда Шварценеггера крошит и мечет под *ту самую* мелодию. Фанат вновь ликует и улюлюкает. Не фанат удивленно смотрит на него и крутит у виска, не понимая, к чему тут то, к чему тут это, кто все эти люди и чему тут аплодировать.

Переписанный сценарий — опять на коленке, а частично прямо во время съемок, в почти полной анонимности из-за забастовки сценаристов. Он скачет между огней, угождая вот этими цитатами, отсылками и эффектными камео и одновременно закручивая хоть и слабый, банальный, но детектив. Он с горем пополам старается раскрыть персонажей, оставляя место для блокбастерного "бадабум", насыщая пафосными фразами и морализаторством и, в конце концов, едва ли не разваливаясь на части и допуская логические несостыковки с прошлыми фильмами. Даже сама упомянутая стилистика разрывается на части, сохраняя художественность кэмероновской дилогии и при этом не чураясь "живой" камеры, "нашего ответа "Трансформерам" и нолановщины.

Насчет последнего момента подозрения ходили давно — и подтвердились они в первых трейлерах. На волне гигантского успеха и модности такого явления, как "серьезные комиксы", законодателем которых является Кристофер Нолан с его фильмами о Бэтмене, неудивительно, что "Терминатор 4" — это уже не те боевики, чем была серия раньше, а серьезный комикс со всеми атрибутами. Собственно, по этой же причине в режиссерах и оказался МакДжи — большой поклонник, как оказалось, не только Кэмерона, но и Нолана — особенно его "Темного рыцаря". Собственно, по этой же причине в одной лодке с МакДжи оказался Кристиан Бэйл, сыгравший нового Брюса Уэйна, и Джонатан Нолан — брат упомянутого Кристофера Нолана, сценарист и соавтор "Темного рыцаря". Вот такая санта-барбара. И не суть важно, кто там к кому летел, чтобы уговорить, кому кого навязали и навязывали ли вообще, кого впихивали в сценарий и т.п., потому что главное — то, что получилось в итоге.

А в итоге из двухсот миллионов баксов бюджета из проката вернулись не все. Западный критик, не засматривавший в гнусавом переводе первых "Терминаторов" после того как рухнул какой-то там занавес, в большинстве своем откровенно поплевался и отправил гулять. Наш критик, наоборот, послал снимать. Эйфория насчет новой трилогии притупилась. Изучаются ошибки. А в кинотеатрах заканчивается прокат одного из самых дорогих и шикарных фанатских фильмов. Если уж хирургическое вмешательство — то такое, крайне приятное, пущай и с легкими косяками. Потому что следующему продолжению придется выходить в свете творения МакДжи. А это значит, что оно будет кому-то нужно.

Гоша Берлинский



Ангелы и Демоны

Название в оригинале: *Angels & Demons*
Жанр: *детектив, триллер*
Режиссер: *Рон Ховард*
В ролях: *Том Хэнкс, Аилит Зорор, Эван МакГрегор, Стеллан Скарсгард, Пьефранческо Фавино, Армин Мюллер-Шталь*
Продолжительность: *138 минут*

Когда вокруг экранизации "Кода да Винчи" образовалась весьма напряженная ситуация (например, в Беларуси фильм был снят с проката уже на третий день), это было вполне предсказуемо и ожидаемо: настолько взбесило представителей церкви творчество Дэна Брауна. Наблюдая же за новостями о сиквеле и не увидев даже намека на массовую шумиху, я сильно засомневался в качестве очередного фильма по творчеству упомянутого автора и в его соответствии первоисточнику: по своей сути "Ангелы и Демоны" — книга намного более провокационная, чем "Код да Винчи". Поэтому на премьеру ваш покорный слуга шел с изрядной долей скепсиса. К счастью, уже через полчаса просмотра все сомнения рассеялись сами собой.

Рассказанная в "Ангелах и Демонах" история является прямым продолжением "Кода да Винчи" — несмотря на то, что "Ангелы и Демоны" были написаны раньше. Профессор Роберт Лэнгдон, специалист по символике, вновь должен помочь в расследовании убийства. На этот раз погиб ученый, работавший в знаменитом ЦЕРНе — организации по ядерным исследованиям, уже долгое время пугающей весь мир своим коллайдером, — причем убийца вновь оставил на теле жертвы странный знак. К Роберту присоединяется очаровательная Виттория Ветра — дочь того самого ученого. Вскоре открываются ужасные подробности: целью преступника было похищение антивещества, нескольких граммов которого вполне достаточно, чтобы стереть большой город с лица Земли. С этого момента и начинается практически безостановочная гонка со временем и неуловимым ассасином.

Оказалось, что за убийством стоят Иллюминаты — древний орден, прославившийся яростной борьбой с церковью. На сцене появляются новые герои — коммандир полиции Оливетти, полковник Рихтер и камерарий Карло Вентреска. Клубок тайн и загадок будет держать в напряжении до самого финала, который, кстати, получился совсем не банальным. Поначалу кажущийся слизанным с "Кода да Винчи" сюжет постепенно уходит совершенно в другое русло: на место монотонного и слегка утомительного разгадывания головоломок и поиска Грааля пришел самый натуральный драйв. Без шуток: все два с лишним часа хронометража до краев наполнены действием. Правда, читавший первоисточник человек сразу заметит некоторые расхождения с книгой — в частности, могут смутить непонятно откуда взявшееся имя Патрик МакКенна и британские корни Вентрески. Однако эти неточности не настолько крупные, чтобы испортить впечатление от ленты.



Фильм получился потрясающе красивым. Буквально с первых минут мы окунаемся в невероятную атмосферу "вечного города". Зачастую засматриваешься не на героев, а на величественные, монументальные сооружения и окружение. Особенно порадовал финал: взрыв, окрашивающий небо Ватикана в яркие тона, запомнится надолго. Многие вроде бы незначительные сцены придают действию особые оттенки: в коллайдере летят частицы, камерарий бьет молоточком по перстню Папы Римского, поднимается вопрос, верит ли Лэнгдон в Бога и т.д. Отлично постарался оператор Сальваторе Тотино: ракурсы в большинстве своем действительно беспроигрышные. Но особенно хочется отметить мощный саундтрек от маэстро музыки Ханса Циммера — правда, может показаться, что композиции уж слишком похожи на те, что звучали в "Коде да Винчи".

Однако все старания съемочной бригады были бы напрасными, если бы схалтурили актеры. Но и тут беспокоиться не о чем. Том Хэнкс бесподобен в роли Лэнгдона, причем этот персонаж заметно преобразился в лучшую сторону — стал более интересным и проработанным. На месте помощницы главного героя Виттории Одри Тоту сменила Аилит Зорор — актриса не особо известная, но весьма перспективная. Не отстает и Рихтер в исполнении швейцарского актера Стеллана Скарсгарда ("Пираты Карибского моря: Сундук мертвеца", "Mamma MIA!"). Но самым интересным персонажем получился Патрик МакКенна/Карло Вентраска, которого сыграл Эван МакГрегор. В целом, актерскую игру меньше чем на 9 баллов из 10 оценить нельзя.

Что же мы имеем? Во-первых, "Ангелы и Демоны" — образцовый пример удачного сиквелостроения, ведь новый фильм Ховарда обошел "Код да Винчи" по всем параметрам. Во-вторых, это просто хорошее кино, динамичное, с потрясающей красоты видами и сложными моральными вопросами. Если вам нравится творчество Брауна — ленту вам стоит посмотреть обязательно. Если же наоборот — то и от экранизации вы, скорее всего, будете плеваться.

Алексей Апанасевич

КИНО

Трансформеры: Месть падших

Какофония цельнометаллических бубенцов

Название в оригинале: *Transformers: Revenge of the Fallen*
Жанр: *фантастический боевик, комедия, приключения*
Режиссер: *Майкл Бэй*
В ролях: *Меган Фокс, Шайа ЛаБаф, Изабель Лукас, Джош Дюамель, Хьюго Уивинг, Майкл Паппаджон, Джон Туртурро*
Продолжительность: *147 минут*

Закончив позапрошлогоднее изничтожение человечества посредством выпущенных на свободу прямиком из детского мультсериала инопланетных чудо-роботов, Майкл Бэй спустя год отдыха и вольного продюсирования пары-тройки попкорновых хорроров вернулся к своему любимому занятию. То есть к очередной коммерческой попытке утилизации человеческой расы, если кто не в курсе. И, да, вновь с помощью пресловутых чудо-роботов. Или трансформеров, если говорить не столь иронично.

Сиквел главного блокбастера лета 2007 года не мог не появиться априори. Бешеный нон-стоп-аттракцион с кучей пиротехники и свалкой сцепившихся в строго лимитированной рейтингом PG-13 злобе громадных механических пришельцев. Тут даже мебелеподобность заглавных персонажей оказалась большущей услугой, поскольку они не отвлекали от творившегося на экране буйства визуальных эффектов. Иными словами, "Трансформеры" были хорошенько отшлифованы и подогнаны исключительно под успех предприятия. Тем более за парадом следил сам Стивен Спилберг, так что появление ленты в списке номинантов на "Оскар" было всего лишь плюшкой к чаю, когда как про баснословные прокатные барыши и упоминать, в общем-то, неуместно.

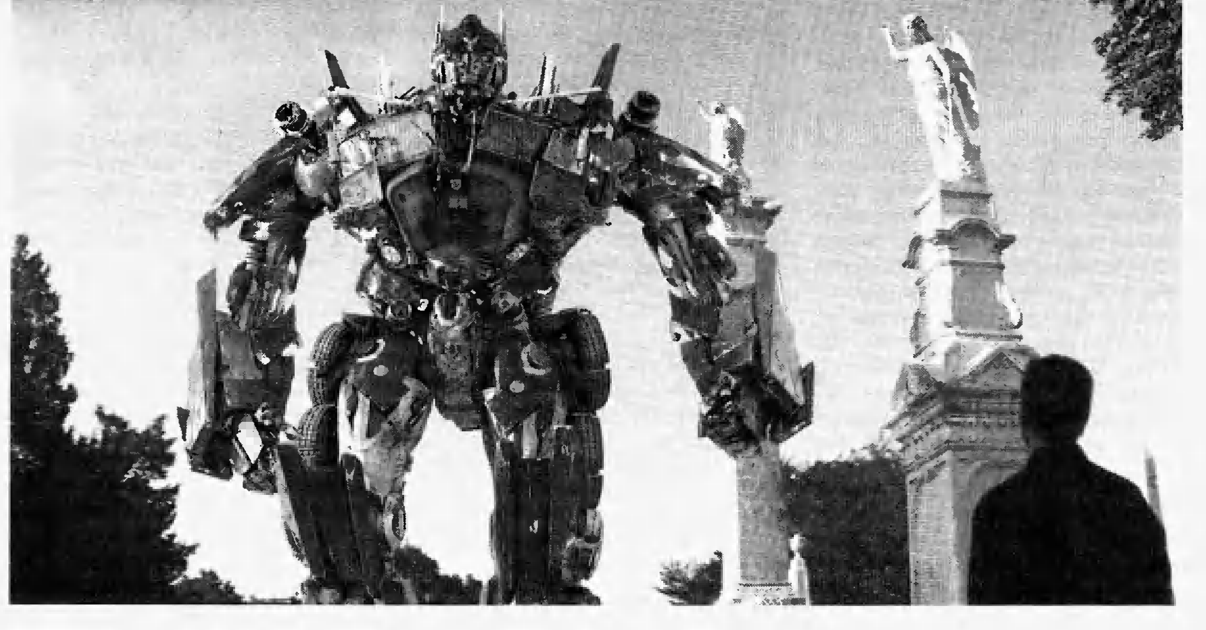
И вот "Месть падших" явилась на белый свет — как и подобает проектам такого масштаба, с соответствующей помпой — со множеством красивых трейлеров, скандалами, слухами и прочими неизменными атрибутами грамотного маркетинга. Шумихи и ажиотажа вокруг продолжения оказалось не меньше, чем перед выходом оригинальной ленты, но именно это и способствовало нагнетанию сосущего под коленной чашечкой интереса у киноманов по всему миру. Зрители ждали новой добавки крышесносящего драйва, юмора, новой пачки трансформеров, в конце концов. Добавка прибыла. И все, как водится, разинули рты. И не обязательно от восхищения. Его как раз не успели завести на премьеру. Пришлось ограничиться миной недоумения.

Изложив на тест-просмотре Бэю свой вердикт, мол, "Месть падших" неимоверно потрясающа и является едва ли не лучшей картиной в фильмографии Майкла, Спилберг руководствовался одним известным постулатом: "Первое правило бизнеса — защищай свои инвестиции" (с). На самом деле, не комильфо было бы всенародно признаваться в том, что сиквелу до оригинала — как пешком до Гондураса. Да и Майкл, как всякая творческая натура, мог психануть. А ведь было из-за чего.

Сорвавшись с короткого продюсерского поводка, не дававшего насладиться всеобъемлющей свободой со времен фиаско фантастической антиутопии "Остров", Бэй на этот раз снял аккурат тех "Трансформеров", каких ему не позволяли явить раньше. Соблюдя хрестоматийные правила классического сиквелостроения, в "Мести падших" он приумножил все то, за что, собственно, поклонники полюбили первую часть. Больше роботов, больше "бадабумов", больше Меган Фокс, эксклюзивный сингл Linkin Park в титрах. Экшен стал более напористым, а битвы трансформеров обзавелись желанным slo-mo, благодаря которому в пылу потасовки и неимоверно дерганного монтажа наконец-то появилась возможность отличить добрые спецэффекты от злых.

Даже места действия, с калейдоскопичной скоростью сменяющие друг друга, блещут разнообразием. Знакомые до боли березовые рощи, желтеющие пустыни Египта и застенки среднестатистического колледжа. На суд фан-базы предстала и родная планета автоботов и десептиконов — Кибертрон. Короче говоря, было где развернуться.

Все это, конечно, очень хорошо, только вот такая жгучая безнаказанность позадком помутила впавший в полное детство режиссерский разум, напрочь запамятовший про такие мудреные слова как "рациональность" и "чувство меры". И тут как тут вылезли детские болезни первых "Трансформеров". Безбожно растянутый на недопустимые для развлекательного кино два с половиной часа спецэффект, с просмотра которого хочется сбежать после первых тридцати минут, выглядит чрезвычайно беспомощно в своей попытке надолго приковать к себе внимание зрителя. А все потому, что сценаристы опять схалтурили.



Опасность уничтоженного было энергетического "кубика Рубика", способного превратить даже обычную кофемолку в беспощадное орудие смерти, по-прежнему преследует Сэма Уитвикки, отправившегося грызть гранит науки в местный колледж. Однако и там ему не дают покоя призраки не столь далекого прошлого. Мучимый частыми эпилептическими припадками крайней степени ботанизма Сэм узнает от Оптимуса Прайма, что его мозги впитали знания куба и теперь ему ну никак не отвертеться от знакомства с Фолленом (да, российский дубляж как всегда в ударе) — таинственным могучим десептиконом, который спит и видит, как бы в очередной раз напакостить населению Земли.

Потрепыхавшись еще некоторое время, сюжет окончательно растворяется в пелене жизненно необходимых скитаний Шайи ЛаБафа за ручку с полураздетой Меган Фокс из пункта А в пункт Б в поисках того-не-знаю-чего, спрятанного там-не-знаю-где. От всей этой кавардачной неразберихи голова пухнет, как на дрожжах, особенно ближе к эпилогу.

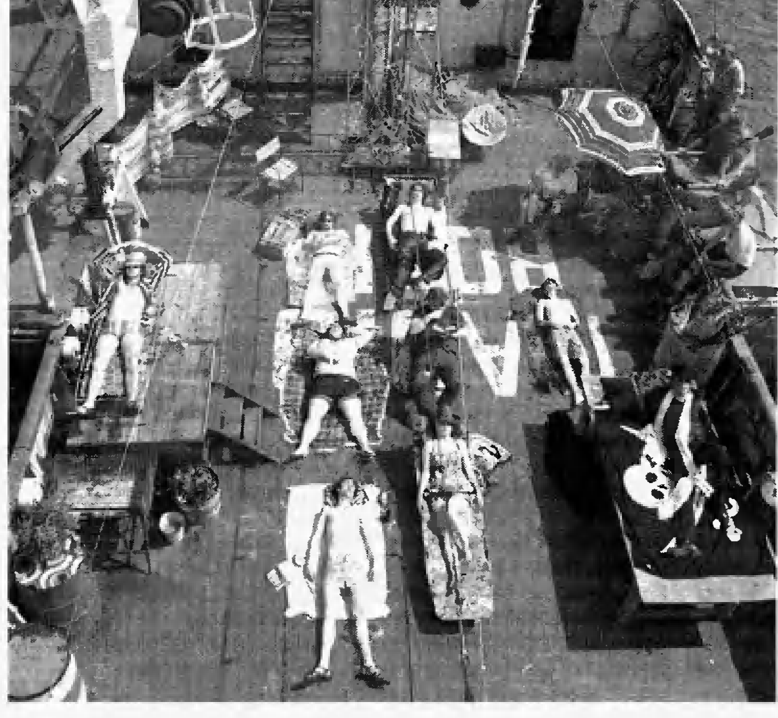
Предчувствуя и такой исход событий, режиссер в целях снять напряжение нервной системы выкатывает на арену свое тайное оружие "Х" — шутко-юмор. Крупные планы голой задницы Джона Туртурро, тонкие намеки на болтающиеся цельнометаллические бубенцы Девастейтора, эксцентричные выходки мамаши Сэма после злоупотребления гашишными "сластями". Этих и прочих физиологических радостей поклонников молодежных комедий а-ля "Переполох в общаге" и "Американский пирог" в "Мести падших" полна коробочка. Таким запасом остроумия Бэй блещет в первый, и, будем надеяться, последний раз.

Честно признаться, гнобить "Трансформеров 2" за аморфность сценария, бестолковость режиссуры и юмор уровня Адама Сэндлера — никому не нужное занятие. Фильм настолько летуч, что выветривается из головы моментально, не оставляя после себя ни особых мыслей, ни уж тем более эмоций, которые можно было бы четко сформулировать без расхожих сленговых словосочетаний. И, что самое смешное, это первостепенный плюс ленты, потому как нечего забивать голову всякой ерундой.

Тарас Тарналицкий

Рок-волна

Название в оригинале: *The Boat That Rocked*
Режиссер: *Ричард Кертис*
В ролях: *Уилл Адамсдейл, Джемма Артертон, Том Брук, Ральф Браун, Джек Девенпорт*
Жанр: *комедия*
Продолжительность: *129 минут*



Кто-то сказал, что в шестидесятых на один квадратный метр приходилось слишком много гениев. Слишком много ребят, которым нужно было всего лишь взять гитару и свести с ума весь мир. Не ставя перед собой никакой цели. Просто запустить волну. А там кто-нибудь подхватит.

В шестидесятых в Северном море, что близ Великобритании, дрейфовали корабли, с которых происходило вещание так называемых пиратских радиостанций, транслирующих рок-н-ролл и поп-музыку. Радиостанций, независимых от правительства настолько, насколько это возможно. Эти пираты и варвары убивали и без того шаткую веру людей в английский порядок и консерватизм. Разламывали и без того подлиленный табурет уважения граждан к своей стране, флагу, гимну и королеве.

Что это была за музыка? Черт возьми, да это и музыкой-то назвать сложно! Треск гитар, разнузданный звук барабанов, шальной и не вписывающийся ни в какие рамки ритм. Полный кавардак. И что делали эти ребята с корабля? Эти обезумевшие от выпивки и наркотиков ди-джеи транслировали подобный музыкальный хлам в народ! Этот корабль был рассадником музыкальной чумы, состоящей из звуков, мелодий и слов. Чумы, сочившейся по узким улочкам, пролезающей в каждый добропорядочный английский дом и переворачивающей все вверх дном! Радиоприемника стоило опасаться больше, чем грабителя.

Послушав лишь одну радиопередачу с этого сумасшедшего корабля, можно было понять, насколько опасны эти ди-джеи. Совершенно неконтролируемая банда настоящих психов. О чем они говорят в эфире!? Господи, там ведь есть звуки застегиваемой ширинки, слово "fuck" и даже слово "секс"! И чему они научат детей?

В общем, очень большая радость, что правительство решило с ними разобраться. Нужно спасать наши уши. Пересажать этих бандитов по тюрьмам и больницам для душевнобольных. Ведь это настоящие звери, засевшие в гнезде грязи и порока, разврата и глупости, алкоголя и наркотиков. А лучше вдарить по их развалюхе с подводной лодки — пусть захлебнутся в своем рок-н-ролле и потонут среди своих пластинок. Мы верим в благоразумие нашего парламента. Да поможет нам королева...

Что такое рай? Беззаботность, независимость, любимое окружение... и хорошая музыка. Если так, то рок-корабль как раз для тебя. Что такое "Радио Рок"? Команда и в самом деле настоящих психопатов, помешанных на веселье, дружбе, сексе и рок-н-ролле. Что такое радиоэфир с пиратского корабля? Неконтролируемый цирк, где ты должен ожидать услышать что угодно. И попутно пристраститься к лучшей на свете музыке, к самой свободной культуре — к рок-н-роллу!

А кто же там у нас в каютах?

"Я — Граф, и все мне повинуются", — простодушный, но в то же время принципиальный и гордый ди-джей Граф (Филип Сеймур Хоффман). Да-да, это он уже на тонущем корабле будет вести радиоэфир и, видя заливаемую водой каюту, в одиночестве ставить пластинку The Kinks.

"Вот... уле-е-ет!" — секс-символ, вернувшийся из Штатов, легендарный ди-джей Кевин (Рис Айфенс), удалой смельчак, выпивоха, драчун, соблазнитель — в общем, дерзкий радио-гусар.

"Но мы тебе поможем отказаться и от табака, и от наркоты. Я только что бросил и чувствую себя превосходно... Сигарету?" — капитан Квентин. Стройный, апофеозный и величественный человек. Самый рок-н-рольный капитан морского судна из всех показанных в кино.

"Кев, дурья твоя башка, ну это на Пасху кролики, не на Рождество..." — "О, верно... А может, я и точно тупой", — тупой Кевин.

"В каждой компании есть свой дурачок — и у нас это ты, Ангус", — чокнутый Ангус.

"Фелисити, ты лесбиянка всегда или по обстановке?" — кухарка Фелисити.

И молодой Карл, посланный своей матерью на перевоспитание. И попутно — на поиски отца. И попутно — на лишение девственности. И попутно на еще черт знает что!

Это и в самом деле корабль-рай. Это и в самом деле рок-н-ролл all day and all of the night. Вам кажется, что это нереально? Нет, черт возьми, все реально, и этот фильм и о тебе тоже... I am talking about my generation! Просто нужно подальше засунуть эти дурацкие законы, ведь, быть может, это лучшие годы нашей жизни!

Павел Павленко

ДРУГИЕ МИРЫ

Русский Мишка с балалайкой-трансформером, или
Российские комиксы начала 90-х

Если на секунду отвлечься от увлекательного чтения чужих блогов, просмотра красивых и функциональных сайтов, сконструированных по технологии Web 2.0, лазания по YouTube в поисках очередного видео, где какой-нибудь актер матерится на съемочной площадке, и использовать интернет в благих целях самообразования, то можно ненароком сделать сразу несколько удивительных открытий.

Вот, например, поиск с помощью Google по запросу "значение слова комикс" показывает, что из всех источников, которым следует доверять, о комиксах знает, как ни странно, лишь "Большая советская энциклопедия". По этому поводу она имеет следующее мнение: "Комикс (англ. comics, множественное число от comic — комический, смешной), графически-повествовательный жанр, серия рисунков с краткими текстами, образующая связное повествование". Удивительна здесь не столько сама формулировка, с которой во многом можно и нужно поспорить, сколько стойкое игнорирование "комикса" не менее популярными толковыми словарями. А ведь, казалось бы, за последние лет пятнадцать каждый человек, хотя бы приблизительно понимающий сегодня разницу между HD-телевизором и мобильным телефоном, должен был составить примерное представление об этих "рисованных картинках".

Но в любом случае — в первую очередь благодаря киноадаптациям приключений Человека-паука, Халка или Росомахи с его адамантиевыми когтями — современный человек хотя бы интуитивно понимает, что за Атлантическим океаном "картинки с текстом" давно переросли собственное определение и выделились во что-то большее. Комиксы в США — это самодостаточная отрасль с приближающимися к ВВП небольших стран доходами, целиком завязанная на выпуске новых серий и производстве сопутствующих товаров — пластиковых фигурок, футболок и кепок со стилизованными изображениями персонажей, полноразмерных плакатов, значков и всего, на чем можно нарисовать торс Капитана Америки или приклеить голову Женщины-кошки. Это несколько тысяч героев, часть которых изначально проходит по статье "убожество", связанных сложными взаимоотношениями, кровными и дружескими узами или многолетней ненавистью и враждой. При этом крупнейшие компании — DC и Marvel — периодически устраивают тотальные перезапуски собственных вселенных и начинают все с чистого листа, так что даже самые прожженные знатоки и коллекционеры комиксов часто путаются и не могут с нужной точностью установить, кто же все-таки сильнее — Питер Паркер или Флэш.

Учитывая всю сложную выстроенную мифологию и прочие связанные с комиксами сложности приобретения и изучения, в 90-е годы прошлого века в постсоветских государствах мало кто мог с ходу рассказать историю Бэтмена и определить, чьим злым двойником был Веном. И знать все эти вещи необходимо вот почему: в то время как большая часть народонаселения бывшего СССР вообще слабо представляла себе, как именно должны выглядеть комиксы, они все-таки выходили. Не политические карикатуры или юмористические зарисовки, а комиксы в общепринятом формате — отдельные серии со своими героями, историями и сочиненными мирами. Тогда мало кто слышал и тем более понимал словосочетание "авторские права" — и художники без особых угрызений совести рисовали того самого Бэтмена в советской и постсоветской России, а на помощь Черепашкам-ниндзя присылали бурого медведя с балалайкой-трансформером. Недостаток опыта компенсировали невероятным энтузиазмом и перекрывали всем, что тогда было в новинку: гротескной жестокостью, суровыми образами и даже эротикой. Во многом это были комиксы "того времени", очень характерные и узнаваемые: взятые из народных легенд сюжеты, перемешанные с образами драконов, демонов и вампиров из западной литературы, или патриотические истории про честь, долг, мужество и героя-одиночку. Сейчас многие из этих комиксов трудно воспринимать всерьез и не давиться при их виде от смеха, но тем заметнее выделяются действительно приличные серии, нарисованные как не самые паршивые западные комиксы тех лет. В любом случае, совершенно независимо от вашего отношения к названным явлениям, сегодня это страницы истории. И страницы точно не самые худшие.

И эти страницы по большей части принадлежат журналу "Велес": именно в нем публиковали если не первые вообще, то уж точно первые популярные российские комиксы. Для такого рода литературы это был не совсем обычный формат: в одном выпуске "Велеса" печаталось сразу несколько серий, а в каждом следующем номере — их продолжение. Впрочем, и сама идея такого издания во многом была спонтанной и мало походила на тщательно продуманный бизнес-план с далеко идущими перспективами. Судьба "Велеса" решилась буквально "на коленке": в пустой съемной квартире трое друзей — Игорь Кожевников, Радик Садыков и Игорь Ермаков — поняли, что хотят рисовать комиксы. Затея казалась привлекательной не только в творческом плане, но и в финансовом. Товарищи кое-как нашли деньги на собственное предприятие, с трудом получили кредит и все-таки выпустили свой первый номер, хотя в безумную идею с журналом комиксов мало кто верил.

В начале, правда, журналом "Велес" можно было назвать с очень большими оговорками: первый номер вышел на плохонькой газетной бумаге, а его авторам пришлось лично развозить тираж по точкам продаж. Тем не менее, процесс был запущен. Люди интересовались странным изданием с черно-белыми картинками, так похожим и одновременно не похожим на обычную газету, и более чем скромного тиража в 5000 экземпляров на всех желающих приобщиться к миру комиксов не хватило. В спешке допечатывался дополнительный тираж, а "Велес", кажется, завоевал собственное место среди тогдашней спорной прессы. Сегодня, когда реалии и общая картина того времени более чем понятны, трудно чем-то объяснить такой успех, кроме феноменального везения авторов: на неподготовленном рынке, с незнакомым продуктом и без четкого представления своей аудитории они заняли собственную немаленькую нишу. Сам журнал, по-видимому, тоже был "счастливчиком". Тем удивительнее, что удача от него отвернулась не на следующий день и даже не через месяц: "Велес" без особых проблем публиковался до 1997 года. За год до знаменитого дефолта судьба резко изменила свое лицо и превратилась скорее в злой рок: сначала полностью сгорел весь тираж восьмого выпуска журнала, а после финансовый кризис 1998-го окончательно добил издание. Сегодня предприятие "Велес-ВА" по-прежнему существует, но кардинально сменило сферу деятельности, и это, как говорят в таких случаях, уже совсем другая история. Нам же остается лишь вспоминать первые российские комиксы — наивные, смешные, во многом нелепые, но все-таки свои. При всей неоднозначности самого явления "русские комиксы" — это повод для гордости.

Копаться в старых выпусках "Велеса" и связанных с ним изданий — и то, и другое для совершенно бесплатного доступа выложено на официальном сайте компании — можно хоть целую неделю, попеременно удивляясь то смекалке отечественных художников, то совсем уж необузданной фантазии авторов, а чаще всего — обоим фактам одновременно. Сюжеты порой невольно наводят на мысли о том, как сказали бы теперь, что авторы были явно "под веществами". Не в последнюю очередь из-за этого "Велес" интересно листать и сегодня — когда даже слово "листать" часто означает методичные клики мышкой по закладкам браузера. Это творческий трэш, нарисованный с, простите, всей душой и предельно серьезным лицом. Сегодня никому не взбредет в голову сочинять историю про то, как Бэтмен попал в советскую Россию и помогал голодающим детям Поволжья. За такое как минимум прилюдно поднимут на смех, а как максимум немедленно предадут анафеме.

А между тем это практически дословный пересказ завязки "Бэтмена" в версии от "Валеса". Брюс Уэйн очистил Готэм-сити от преступности, чего в оригинальных комиксах никогда не случается, и отправился на помощь голодающим детям России — все происходит в 20-е годы. Руководство DC Comics, очевидно, хватил бы удар, доложи им про такое нелегальное использование личности Уэйна, но со стороны особенно трогательно выглядят сами герои. Бэтмен в таком воплощении неуловимо похож на красного комиссара, а Харви Дент — на доктора Ватсона. Очень забавно видеть, как сами авторы частенько толком не представляют личностей героев, которых рисуют, и, очевидно, путают прокурора Дента с дворецким Альфредом. Ну и сама наивная история: Бэтмен в том числе посещает ЧК, подозревается в контрреволюционной деятельности, останавливает безумного убийцу с топором, напавшего на детский приют, а ребятишки признают в герое сходство с обыкновенным чертом. В общем, каждую вторую страницу этого выпуска можно распечатывать и вешать на стену с биркой "дикий постмодернизм", а еще лучше — выставлять в музеях.

Но самая чудесная вещь, ради которой "Велеса", не будь его, стоило бы специально выдумать, — "комикс-раскраска" с невинным названием "Ниндзя-черепашки и Русский Мишка". Для этой штуки вообще трудно найти подходящие эпитеты, более или менее вращающиеся в рамках цензуры, но диспозиция примерно следующая: на разумных черепах за завтраком нападают тараканы ростом с человека. Им (черепахам, естественно) на помощь приходит такой же разумный и прямоходящий медведь — Мишка-богатырь, защитник слабых и обиженных. Ну а в финале они вместе сражаются против огромного разумного жука, во время чего балалайка в лапах медведя "в долю секунды превратилась в суперавтомат". Любые комментарии, понятно, излишни. Но, чтобы не только мы не могли заснуть по ночам от таких фактов, была еще раскраска "Бельчата-летяги и Русский Мишка", где фигурировал огромный шагающий робот с головой Дарта Вейдера.

Только судить о самом журнале в целом по таким работам не стоит. Это, на самом деле, скорее безумные исключения, чем правило. На тех же страницах публиковались и другие, практически нестыдные серии, которые даже сейчас можно читать без особых психологических страданий и душевных травм. Цикл "Красная кровь", например, по манере графики и качеству самих иллюстраций практически подбирается к уровню какого-нибудь "Карателя", а все шесть частей, будь они хоть трижды ужасны (что на самом деле вовсе не так), с лихвой бы компенсировала одна-единственная сцена, от которой по спине практически бегают мурашки. Будущий десантник Иван прощается со своей девушкой на крыше многоэтажки со словами "У каждого поколения своя война" — и это задолго до "Бойцовского клуба".

Впрочем, все это — давно уже история, и новые русские комиксы сегодня никому не нужны. Все, кто подсознательно питает симпатию к летающим мужчинам и злодеям в железных масках, давно открыли для себя зарубежные интернет-магазины, откуда после нескольких недель ожидания можно получить любую интересующую серию. Определенные сдвиги есть даже с переводом отдельных комиксов на русский язык: издательство "Амфора", например, не так давно выпустило "Хранителей" и "V значит Вендетта" на русском языке, а на двадцатилетнюю задержку предлагается, видимо, закрыть глаза. Ну и сами западные компании уже представляют себе, где находится Россия и куда в случае чего следует высылать иски по нарушению авторских прав. Так что новые приключения спасающего голодных детей Бэтмена, трансформирующихся балалаек или недобрых тараканов совершенно точно никто больше рисовать не рискнет. Чертовски жаль, честно говоря.

Антон Костюкевич









ДЕТСКИЙ УГОЛОК

Зачарованная Катя и тайна пропавшего мага

Жанр: *аркада, логическая игра*
Разработчик: *Фамилия Медиа*
Издатель: *Бука*
Количество дисков: *1 CD*
Системные требования: *процессор уровня Intel Pentium 3 с частотой 800МГц; 512Мб ОЗУ; 250 Мб свободного места на жестком диске*
Рассчитана на возраст: *10-15 лет*

Практически любой бизнес — дело довольно хлопотное. А уж если вы занимаетесь не просто бизнесом, а торговлей, да не где-нибудь, а в лавке с различными колдовскими снадобьями и зельями — приготовьтесь к тому, что покой вам будет только сниться, ведь без работы на таком бойком месте точно сидеть не придется. После того как известный городской маг Тукк куда-то запропал, руководство его магазинчиком свалилось на плечи девочки Кати, до сего дня ничегошеньки не смыслившей в магии и колдовстве. Так что всем премудростям работы в "волшебной" торговой лавке пришлось обучаться прямо за прилавком.

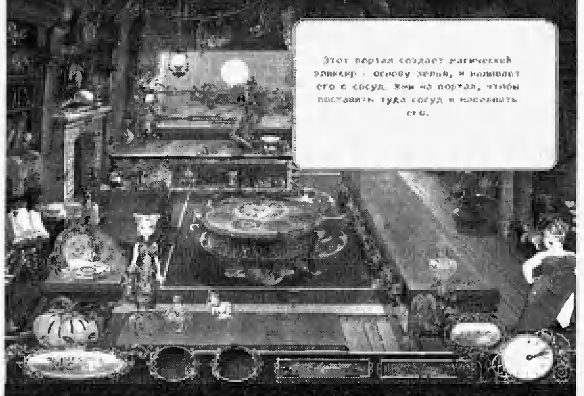
Как и большинство казуалок, освоить "Зачарованную Катю" достаточно легко — даже ребенок с этим за пару минут управится. Тем не менее, на всякий случай в игре припасена обучающая миссия с достаточно доходчивыми текстовыми комментариями. В магазин к Кате частенько заглядывают покупатели за колдовскими снадобьями. Основная задача игрока — щелчками верной мыши помочь девочке приготовить зелья в соответствии с рецептами клиентов. Причем обязательно нужно уложиться в отведенное время. Терпение покупателей не безгранично (у каждого из них — свой "запас выдержки"), и, если вы сильно замешкаетесь, клиент просто рассердится и уйдет, а бедная Катя останется без работы и без денег. Иногда какой-нибудь особенно важный визитер просит Катю принести что-нибудь с чердака магазина. Тут-то и включается второй игровой режим, в котором необходимо найти нужные вещи на предложенной картинке за определенное время. Не справитесь — опять же, расстроите покупателя.



Раз уж речь зашла о клиентах, надобно вам знать, что публика в магазин Тукка наведывается самая разная. Тут и оперные певицы, и гангстеры, одетые по последней моде 30-х годов, и джины, созданные по образу и подобию одного из героев мультика "Аладдин", и остроухие эльфийки, и много кто еще. В общей сложности — четырнадцать видов покупателей, и с каждым из них можно познакомиться в игровом меню: достаточно кликнуть мышью по изображению толстого фолианта — и вам тут же предложат подробные описания всех персонажей-покупателей.

Торговля должна идти споро — вот главное правило магического магазина. Приготовление колдовских зелий, подбор диковинных ингредиентов и другие "торгово-аптекарские" операции должны проводиться как можно шустрее. В начале очередного уровня, когда в магазине болтаются только один-два покупателя, еще можно позволить себе роскошь работать не торопясь. Но когда возле прилавка выстраивается целая вереница клиентов, тут, знаете ли, уже не до размышлений о смысле жизни и вообще не до раздумий. Спасает лишь заученный до автоматизма порядок действий. Решения необходимо принимать за считанные секунды, поскольку только один-два рассерженных покупателя могут привести к провалу всей миссии. Не следует забывать и о вырученных от продажи колдовских зелий деньгах — их разрешается тратить на "апгрейд" магазина. Лишь бы денежата в кармане звенели, и тогда седовласый мужичок в чалме с большой охотой продаст вам уйму магических приспособлений, влияющих на терпение покупателей, а также на их щедрость. Проблема в том, что по-настоящему качественные товары стоят не одну тысячу монет, и, чтобы позволить себе такие дорогие покупки, придется прежде хорошенько наладить торговлю.





В отличие от многих современных казуалок, "Зачарованная Катя" может похвастаться достаточно простым и вместе с тем интересным сюжетом. Не отходя от прилавка, главная героиня умудряется расследовать исчезновение своего предшественника — колдуна Тукка. Для этого она хорошенько расспрашивает приятелей пропавшего мага, время от времени заглядывающих в магазин. Сюжетные перипетии подаются с помощью красочных комиксов, изредка демонстрируемых между миссиями. Сама игра также необыкновенно красива для казуального проекта. Хотя локация в "Зачарованной Кате", по большому счету, только одна — немудрено, что разработчики выкроили время оформить этот уровень в лучшем виде. Стоит похвалить создателей игры и за превосходную анимацию главной героини и покупателей. Последние особенно забавно выглядят, когда злятся из-за того, что им слишком медленно готовят заказ.

Подводя черту, можно сказать, что "Зачарованная Катя" должна прийтись по вкусу тем игрокам, которые предпочитают игры на скорость реакции. С современными хитами игроиндустрии ей, конечно, не тягаться, но для казуалки игрушка очень интересная и, вдобавок, еще и симпатичная.

Оценка: 9,0

AlexS

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Акустическая система Logitech Speakers S220 2.1

Признаться, сложно было представить, что полноценная настольная акустическая система формата 2.1 может стоить чуть более $30. А если вдобавок к этому она снабжена выносным блоком дистанционного управления и к тому же носит на борту логотип такого известного своей качественной, но довольно дорогой техникой производителя, как Logitech, то подобное и вовсе кажется невозможным. Однако новая настольная акустика S220, как ни странно, смогла побороть описанный выше скепсис.

В самом деле, обладающую потрясающим дизайном и вполне приличным звучанием систему Logitech S220 сегодня в Минске можно приобрести менее чем за $35, что недорого даже для намного менее известных и авторитетных марок.

Традиционно для всей продукции Logitech, акустика S220 поставляется в яркой и презентабельной коробке, в которой находятся сама система, проводной пульт дистанционного управления и простое руководство пользователя.

При своих сравнительно небольших габаритах, акустика имеет довольно неплохую для настольной системы мощность: по 4 Вт для каждого сателлита и 9 Вт для сабвуфера. Этого более чем достаточно, чтобы нормально озвучить даже довольно просторное рабочее место. Качественное звучание басов и низких частот в системе обеспечивают низкочастотный динамик диаметром 4 дюйма и достаточно широкая и длинная труба фазоинвертора, отверстие которой выходит на лицевую панель сабвуфера. Кстати, низкочастотный динамик расположен не на левой, как часто бывает в системах подобного типа, а на правой панели сабвуфера, что предполагает его расположение слева от монитора. Возможно, именно поэтому производители предусмотрели пусть проводной, но все-таки дистанционный пульт управления: его как раз можно расположить справа от дисплея. Внешне пульт смотрится как красивая блестящая плашка, отполированная со всех сторон. С ее помощью можно включать и выключать систему, а также регулировать громкость звучания. Кроме того, есть возможность подключить микрофон и наушники прямо к пульту.

Дополнительный регулятор мощности баса находится на задней панели сабвуфера, рядом с гнездом для подключения сателлитов. Провода намертво впаяны в колонки и не имеют возможности наращивания. Кабели для подключения системы к аналоговому выходу источника звука и микрофонного входа звуковой карты также намертво впаяны, но уже в сабвуфер. Не очень удобно, конечно, но, скорее всего, кроме как для настольного применения эта акустика вряд ли подойдет, а потому особого дискомфорта с длиной кабелей вы не испытаете.



На столе S220 смотрится просто потрясающе. Глянцевая поверхность корпусов сателлитов прекрасно гармонирует с черным ЖК-монитором. Ну а если вы в свое время не поскупились и на приличные мышь с клавиатурой, натюрморт будет и вовсе непревзойденным.

Для теста использовались как обычные музыкальные CD, так и MP3-файлы различных качества и музыкальных стилей, а также видеофильмы и игры целого ряда жанров. В рамках своего класса акустики звучание Logitech S220 оказалось вполне приемлемым. Несмотря на использованный в качестве "облицовочного" материала пластик, стенки колонок достаточно толстые и не вызывают резонанса даже на максимальном уровне громкости. Высокие и средние частоты, воспроизводимые динамиками сателлитов, достаточно грамотно сбалансированы и не перекрывают друг друга. Запас по басам у сабвуфера очень неплохой, чему способствует продуманный фазоинвертор. Общая среднеквадратическая мощность системы составляет 17 Вт, а пиковая — 34 Вт.

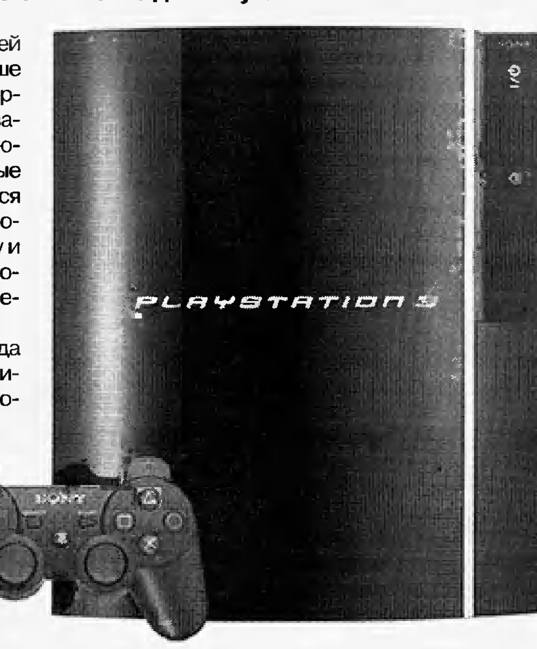
Итог: Превосходная по дизайну, довольно функциональная, недорогая и достаточно мощная для своих габаритов акустическая система, способная не только неплохо вписаться в любой интерьер, но и вполне качественно его озвучить.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Sony PlayStation 3. Ликбез

В самом начале 90-х компания Sony решила создать новую игровую систему, где в качестве носителя информации предполагалось использовать компакт-диск. В итоге 3 декабря 1994 года в Японии появилась в продаже игровая консоль PlayStation One, а примерно через пять лет — PlayStation 2. Стоило ли сомневаться в том, что после успеха обеих приставок разработчики не остановятся на достигнутом?



Между выходами второй и третьей PlayStation прошло гораздо больше времени, чем между релизами первой и второй. Оно и понятно: сказались желание разработчиков включить в консоль самые современные технологии, которые обновляются чуть ли не каждый день, ожидание победителя в войне форматов Blu-ray и HD-DVD, изучение запросов пользователей и возможностей девелоперов... Все принималось в расчет.

И вот, наконец, примерно три года назад PlayStation 3 впервые появилась на игровом рынке. Правда, стоила она тогда ну очень дорого, отсутствовала в Западной Европе и тем более у нас, да и большим ассортиментом игр в то время не могла похвастаться. Что же касается дней сегодняшних, то в Беларуси сейчас доступны две версии данной приставки, главными различиями которых являются объем жесткого диска (до 80Гб) и, конечно же, цена: от $450 за американский или европейский и до $560 за российский вариант.

Консоль поддерживает Bluetooth-джойстики, умеет проигрывать Blu-ray-диски, имеет в разных версиях от двух до четырех портов USB, HDMI-интерфейс, гигабитный сетевой интерфейс, а также одну из самых мощных видео- и аудиоподсистем из всех доступных сегодня рядовому пользователю. Правда, HDMI-кабель в комплекте с консолью не идет, но его можно приобрести примерно за $17 за метровый вариант и за сумму порядка $70 — за десятиметровый.

PlayStation 3 без преувеличения можно назвать самым современным и продвинутым домашним мультимедийным центром с небольшим суперкомпьютером внутри. Два центральных элемента консоли — это многоядерный процессор Cell Broadband Engine, разработанный совместно IBM, Sony Group и Toshiba Corporation, и графическая подсистема, созданная SCEI и NVIDIA. Cell Broadband Engine состоит из одного центрального и семи синергетических процессоров (SPU). Процессоры работают на частоте 3,2 ГГц и распараллеливают "потоки", благодаря чему Cell Broadband Engine значительно мощнее любого современного "камня" для PC. В большинстве мультимедийных и развлекательных задач PlayStation 3 в несколько раз быстрее современных домашних компьютеров.

Все игры для этой приставки поддерживают многоканальный 5.1-звук (DTS, LMPS и т.д.). Цифровой аудиовыход позволяет подключать к PlayStation 3 профессиональные акустические системы и добиваться звукового сопровождения качества hi-end.

Проекты для PlayStation 3 распространяются как на традиционных DVD-дисках, так и на оптических носителях Blu-ray, на которые вмещается до 54 Гб информации. Правда, стоит признать, что даже сегодня игры для этой консоли у нас пока еще не слишком распространены из-за своей дороговизны (средняя цена — $50-80), и даже за обмен одной игры на другую продавцы требуют от $15 до $30. Впрочем, думается, истинных ценителей качества картинки и звука это не остановит, тем более что PlayStation 3, помимо своих игровых функций, запросто может служить интернет-станцией или домашним видеоплеером. Кстати, для эксплуатации приставки в роли видеоплеера рекомендуется дополнительно приобрести специальный пульт дистанционного управления.

Привод консоли поддерживает множество вариаций на тему Blu-ray, DVD и CD. В общем, совместимым окажется практически любой компакт-диск, включая игровые диски для PS One — но не для PS2. Кроме того, в более старых версиях приставки присутствовал продвинутый кард-ридер для карт памяти формата SD и CompactFlash Type I и II. Сейчас в Беларуси продается в основном вариант с жестким диском на 80 Гб и без кард-ридера — но никто не мешает за те же 7-10 долларов приобрести обычный внешний USB-кард-ридер и использовать его.

Вообще, о PlayStation 3 можно говорить бесконечно: о многофункциональном интерфейсе операционной системы, неисчислимом количестве функций и возможностей консоли и целом арсенале всевозможных аксессуаров — проводных и беспроводных джойстиках, мышках, клавиатурах и Bluetooth-девайсах, включая гарнитуры и пульты ДУ. Даже спустя три года после своего появления приставка еще не раскрыла всего своего потенциала и, в отличие от привычных PC, пожалуй, нескоро потребует апгрейда.

Наконец, с помощью Wi-Fi к PlayStation 3 можно подключать портативную консоль PSP и использовать ее в качестве игрового аксессуара, а также в роли контроллера или источника медиаинформации. Кроме того, PSP с помощью эмулятора может запускать игры для PS One или фильмы, которые будет транслировать PS3. Немного, правда, смущает, что, несмотря на наличие сетевого порта, модуля Wi-Fi и даже жесткого диска, подключить приставку к компьютеру нельзя — можно только соединиться с интернетом и PSP. Подключение к Сети позволяет играть в онлайне и просматривать web-страницы, однако заниматься серфингом по интернету с помощью геймпада просто невозможно — для этого стоит дополнительно приобрести мышку и клавиатуру.



Стандартный геймпад для PlayStation 3 имеет классическую форму, привычную для всех, кто имел дело с манипуляторами для той же PS One. Однако на этот раз он беспроводной и заряжается с помощью USB-кабеля прямо во время игры. Опять же, в более новой версии приставки геймпаду вернули отобранную ранее функцию вибрации и сохранили датчик наклона и движения — примерно так же, как в манипуляторе для Nintendo Wii, правда, не настолько "глобально".

Несмотря на то, что PlayStation 3 "понимает" форматы MPEG-1, MPEG-2 и MPEG-4, популярные кодеки DivX и XviD она не поддерживает. Впрочем, это не беда: сегодня в Сети есть немало бесплатных утилит для перекодировки таких файлов в подходящий для консоли формат. Хотя, стоит признать, смотреть на приставке пережатые фильмы, отказываясь от высочайшего качества DVD и тем более Blu-Ray, видится нам некоторой нелепостью.

В общем, Sony PlayStation 3 является весьма продвинутым домашним девайсом для развлечений и, пожалуй, самым выгодным приобретением для желающих не только играть, но и активно смотреть фильмы на Blu-Ray-дисках.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Консоль PlayStation 3 предоставлена интернет-магазином www.belconsole.shop.by

НЕДОРОГО И СЕРДИТО

Клавиатура Logitech G19 Keyboard for Gaming.

Игровые клавиатуры в последнее время начали довольно уверенно завоевывать свое место в мире профильных гаджетов. Есть клавиатуры гибридные, то есть созданные одновременно для традиционного набора текстов и для игр. А есть и полностью оригинальные — то есть дизайнеры просто "отрубили" от клавиатуры половину, добавили несколько дополнительных кнопок и "заточили" все это дело под самые модные на сегодняшний день шутеры. Вот и целая серия геймерских гаджетов под общей маркировкой "G" от компании Logitech на протяжении уже довольно длительного периода укрепляет свои позиции в игровом мире — и новая комбинированная клавиатура Logitech G19 как раз призвана этому помочь.

Одним из самых основных достоинств и при этом отличий данного гаджета от похожих девайсов является наличие информационного экрана, который предназначен для более комфортного времяпрепровождения как за онлайновыми играми, так и за практически любыми другими проектами.

Надо сказать, что Logitech G19 не является пионером в своем классе. На самом деле она — своеобразный преемник предыдущей модели под названием G15, однако последняя имела все-таки более скромные возможности, подсветку кнопок только одного цвета и не цветной, а монохромный дисплей. При этом, несмотря на то, что Logitech G19, как и G15, изначально задумывалась в первую очередь для того, чтобы отображать на дисплее текущие хитпойнты Альтер эго и запас его амуниции, и ту, и другую в итоге поддержали программы третьих производителей. Такие как, например, известные утилиты RivaTuner и Everest, которые позволяют выводить на экран девайса данные мониторинга системных ресурсов.

На дисплей G19 теперь можно выводить не только состояние здоровья и брони персонажа, но и игровой чат и даже видеокартинку с лицом Skype-собеседника. Также на нем можно разместить сообщения из ICQ и заголовки электронных писем. Да что там, вы можете даже просматривать фотографии в режиме слайд-шоу, видеоролики с YouTube, читать ленту новостей, выводить на дисплей время, индикатор загрузки процессора и памяти и много чего еще. Экран, несмотря на свои сравнительно небольшие размеры, имеет достаточно немаленькое разрешение 320x240 (в G15 — 160x43), которого хватает для отображения довольно детальных картинок и сравнительно мелкого текста.

Все клавиши подсвечиваются, причем, в отличие от многих аналогичных клавиатур, горят именно символы на кнопках. Цвет подсветки можно выбрать синий, зеленый, красный или оранжевый. Кстати, впервые подобный вариант подсветки был использован все той же Logitech, только в более простой, пользовательской клавиатуре Illluminate, о которой мы рассказывали еще в февральском номере "ВР", разве что цвет в ней менять нельзя. Таким образом, даже совсем далекие от игр, но крайне положительно относящиеся ко всяким новомодным и высокотехнологичным девайсам пользователи смогут запросто найти применение клавиатуре G19 и в повседневном использовании компьютера.

Стоит также добавить, что на сегодняшний день список игр, поддерживающих дополнительный дисплей, довольно велик и насчитывает более сотни проектов самых разных жанров. При этом данный список постоянно обновляется и расширяется, так что его стоит регулярно обновлять на официальном сайте Logitech в разделе "Поддержка".

Как и следовало ожидать, одним подключением клавиатуры к порту



НЕДОРОГО И СЕРДИТО

PocketBook 301 plus. Бумагу можно экономить

Как известно, на рынке высоких технологий буквально каждый день появляется какая-нибудь оригинальная, интересная и, к счастью, почти всегда полезная "игрушка", способная значительно облегчить и разнообразить жизнь буквально всем любителям мультимедийных гаджетов.



Несмотря на то, что такие оригинальные и полезные устройства, как электронные книги (их еще называют электронными ридерами, электронными "читалками" и букридерами), являются для отечественного потребителя достаточно большой экзотикой, сегодня только в Минске можно отыскать в продаже почти десяток моделей этих устройств от как минимум шести производителей. В зависимости от возможностей и встроенных функций, их цена колеблется от 385 до 910 долларов, так что нужно действительно несколько раз взвесить все "за" и "против", прежде чем сделать выбор в пользу приобретения сего интересного и, по моему мнению, очень полезного устройства.

Однако если учесть, что гаджет почти за тысячу долларов без сомнений приобретет лишь тот, кому просто некуда девать деньги, более практичный человек все-таки пожелает узнать, оправдывают ли затраты возможности более доступного устройства. Такого, как, например, букридер PocketBook 301 plus, который появился сравнительно недавно, но уже успел завоевать немало поклонников, о чем свидетельствуют многочисленные положительные отзывы на тематических форумах. Не так давно достаточно близко познакомиться с данным девайсом посчастливилось и мне.

Стоит признать, что, несмотря на свою почти самую выгодную на сегодняшний день цену, букридер PocketBook 301 plus выигрывает у большинства значительно более дорогих конкурентов по ряду параметров. Одними из них являются габариты и вес — ведь носить с собой и тем более держать в руках массивный "кирпич" мало кому понравится. Именно по этой причине ни сравнимый по стоимости с PocketBook 301 plus букридер Sony PRS-505, ни более дорогой Lbook V3 не могут составить ему действительно достойную конкуренцию. Есть, правда, "книжка" под названием ORSiO b721+, которая во многом похожа на нашего "героя", однако как минимум 30 дополнительных долларов для ее покупки придется добавить.

Впрочем, если, кроме цены, габариты и вес являются теми отличительными особенностями, которые позволяют выбирать для себя ту или иную модель, у электронных книг есть одна общая черта, которая не только объединяет все модели, но и отодвигает на второй план все остальные устройства, способные выводить на экран тексты оцифрованной литературы и прочих документов. Дисплеи букридеров созданы на основе так называемой "электронной бумаги", главным и неоспоримым достоинством которой является полная лояльность к дневному или искусственному свету. На очень ярком солнце информацию на любом, даже самом замечательном и дорогом ЖК-дисплее ноутбука, мобильного телефона или КПК вообще не разглядишь. Текст же на экране электронной книги при таком освещении виден только лучше. При этом вы не увидите бликов и цветовых пятен, которыми так часто страдают ЖК-дисплеи. Правда, в отличие от последних, пока что букридеры способны отображать лишь монохромный текст и изображения в 16 градациях серого, но в скором времени, как ожидается, этот недостаток будет устранен. "Электронная бумага", способная выводить многие цвета, уже изобретена, но пока что стоит довольно дорого.

Стоит также добавить, что, в отличие от всех существующих сегодня мобильных гаджетов, способных худо-бедно демонстрировать текстовые файлы, электронные книги могут воспроизводить не один и не два, а примерно десяток различных форматов, включая FictionBook 2 и DeJaVU, для просмотра которых на обычном компьютере всегда требуется специальный софт.

Если рассматривать конкретно данный случай, букридер PocketBook 301 plus легко справляется с документами форматов PDF, RTF, DOC, FB2, TXT, HTML, DJVU, CHM, PRC и EPUB. При этом, что особенно приятно, тексты, находящиеся в ZIP-архивах, можно даже не распаковывать: гаджет их и так найдет. Кстати, точно так же он способен найти, распознать и, что главное, открыть графические файлы формата JPEG и даже звуковые файлы форматов MP3 и WAV. Вот только смотреть картинки на монохромном экране, мягко говоря, не имеет особого смысла: сложноцветное фото смотрится на таком экране откровенно нелепо.

PocketBook 301 plus "носит" в себе процессор Samsung S3C2410 ARM920T с частотой 400 МГц, 32 Мб оперативной памяти и 512 Мб ПЗУ. Все это работает под управлением операционной системы Linux. Для связи с компьютером и зарядки аккумулятора используется USB-порт. При этом емкость аккумулятора позволяет пролистать до 7000 страниц без подзарядки. В качестве дисплея используется E-ink-матрица Vizplex с разрешением 600x800 точек, отображающая, напомним, 16 градаций серого.

Внешний вид главного меню зависит от версии прошивки, но по структуре меню всегда одинаково. Сверху отображаются ссылки на последние открытые книги, ниже — пиктограммы и кнопки вызова всевозможных предоставляемых устройством сервисов: чтение книг, чтение RSS-лент, избранные книги, просмотр изображений, прослушивание музыки, приложения (игры, часы, калькулятор), заметки, календарь и настройки. Игр всего четыре, но они довольно неплохи: шахматы, судоку, "Морской бой" и пасьянс "Косынка".

Что касается воспроизведения музыки, то здесь, как и с цветными картинками, тоже не все гладко. Нет, насчет качества звучания можно не беспокоиться, но, если вы пожелаете использовать PocketBook 301 plus на полную катушку — то есть еще и в качестве музыкального плеера, — вам придется обзавестись нестандартными наушниками со штекером стандарта 2,5 мм или аналогичным переходником, потому как аудиоразъем девайса имеет именно такой стандарт. Кроме того, в обычной комплектации наушники отсутствуют, а имеются только в так называемом наборе "Элит", который стоит немного дороже. Кроме наушников, в продвинутой версии имеется и более солидный чехол. Впрочем, как показывают практика и мнения посетителей форумов, в большинстве случаев аудиофункцией букридера покупатели практически или вообще не пользуются, применяя девайс исключительно для чтения книжек.

И, надо сказать, не без оснований: читать текст на единственной "странице" PocketBook 301 plus и в самом деле очень приятно. Буквы на экране смотрятся будто напечатанные на лазерном принтере — но не на бумаге, а как бы на листе пластика светло-серого цвета. Читать такой текст нужно так же, как если бы он был в обычной книге — то есть внешнее освещение крайне необходимо. Размеры и типы отображаемых шрифтов можно менять, кроме того, есть возможность установки закладок.

Управлять книгой можно как с помощью основного джойстика, расположенного на лицевой панели, так и через клавиши на боках и торцах корпуса. Ими же можно запустить сканер музыкальных файлов, перейти в главное меню, вернуться на предыдущую страницу меню, удалить файл и регулировать громкость звука. В качестве носителя информации в PocketBook 301 plus используются карты типа SD, для которых имеется соответствующий слот.

Итог: Один из лучших гаджетов для любителей "честно" читать художественную литературу. PocketBook 301 plus легкий и приятный в использовании, а также полностью адаптированный под кириллицу, в отличие от многих других гаджетов, которые требуется дополнительно "перешивать". Кусачая цена будет достаточно быстро оправдана грандиозной экономией на покупке дорогостоящей и зачастую дефицитной литературы, которую довольно просто найти в интернете. Просто мечта для заядлого читателя.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

Букридер PocketBook 301 plus предоставлен представителем производителя в Беларуси — www.PocketBook.by

Всегда знать больше!

Если вы хотите превратить процесс нахождения за компьютером — будь то повседневная работа или виртуальные сражения в Сети, прослушивание музыки или общение с друзьями на другом конце света, — клавиатура Logitech G19 Keyboard for Gaming наверняка вам понравится. Вот только ее цена примерно в 180-200 у.е. для многих может показаться слегка неподъемной. Однако, как известно, качество гаджетов от Logitech всегда заставляло пользователей раскошелиться — и, как правило, не зря.

USB не обошлось. У нее имеется отдельный дополнительный блок питания. Оно и понятно: стандартного для USB-разъема напряжения в 5 вольт цветному LCD-дисплею явно было бы недостаточно. При этом клавиатура имеет два собственных встроенных высокоскоростных порта USB 2.0, которые могут пригодиться как для подключения разных внешних гаджетов вроде USB-накопителей, так и для более комфортного использования других манипуляторов — геймпада, мышки или же дополнительной игровой клавиатуры вроде G13 с двумя с половиной десятками дополнительных клавиш и мини-джойстиком. Можно также подключить фирменную гарнитуру Logitech G35, которая обеспечивает прослушивание объемного звука в формате 7.1. При этом кабели от мышки, гарнитуры или любого другого проводного устройства можно спрятать в специальные отсеки — пазы на нижней панели G19, чтобы не мешали.



Кстати, дополнительная клавиатура G13, возможно, вам и не понадобится. Logitech G19 сама по себе содержит целую дюжину, а не шесть, как в G15, "бонусных" фирменных G-кнопок, которые можно программировать на свой вкус, что ускоряет время выполнения игровых команд. Есть также возможность одновременного нажатия до пяти клавиш сразу для выполнения сложных наборов действий. Более того, на каждую из двенадцати дополнительных клавиш можно назначить три макроса. Таким образом, в некотором роде количество экстра-клавиш увеличивается до трех дюжин. Макросы можно записать и самому — прямо во время игры — и сохранить их, используя дополнительную кнопку MR. Само собой, помимо них, гаджет содержит более чем исчерпывающий набор органов управления мультимедийными приложениями.

Выделенных в отдельную секцию или хотя бы другим цветом игровых клавиш, как это бывает у специализированных игровых клавиатур, Logitech G19 не имеет. Раскладка вполне стандартная, что позволяет не только играть, но и вполне комфортно работать с текстовыми редакторами, общаться в чатах и на форумах. Удобству немало способствует хорошая подставка под кисти рук, которая идет в комплекте и пристегивается к клавиатуре прочными защелками.

Иван Ковалев
SilentMan@tut.by

РАДОСТЬ ЧТЕНИЯ

Кинг в ударе

Минувший июнь принес сразу две новости о "короле хорроров" Стивене Кинге. Во-первых, в июльском номере журнала Esquire выйдет новая повесть Мастера.

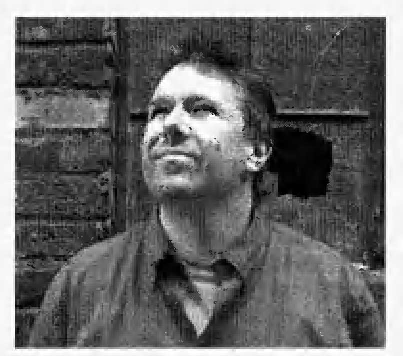
Произведение под названием **Mortality** представляет читателям американскую семейную пару. Чэд, главный герой, как это часто бывает у Кинга, является писателем, его жена Нора работает медсестрой. Однажды один человек предлагает героям дом в Вермонте, о котором они давно мечтали. Естественно, не за бесплатно... Очевидно, чтобы узнать в подробностях историю Чэда и Норы, нам придется дождаться выхода на русском языке какого-то из грядущих сборников Кинга, куда будет включена и локализация Mortality. Конечно, это только в том случае, если поклонники писателя не сблаговолят в ближайшее время состряпать фанатский перевод.



Во-вторых, мистер Кинг в июне удостоился сразу двух наград на ежегодном вручении **Bram Stocker Awards**, присуждаемых Ассоциацией писателей ужасов за достижения в области хоррор-литературы. Писатель получил премии в номинациях "Лучший роман" ("Дьюма-Ки") и "Лучший авторский сборник" (Just Past Sunset). Наши поздравления.

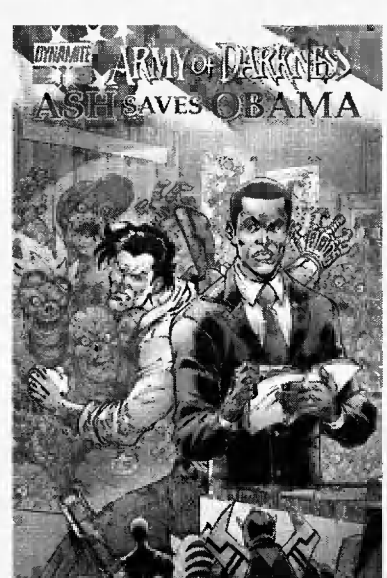
Завидный контракт

С очень заметным достижением можно поздравить и английского писателя-фантаста **Аластера Рейнольдса**, подписавшего в июне со своим издательством контракт сразу на десять романов, которые он должен написать за ближайшие десять лет. Сумма контракта составляет более 50 млн. фунтов стерлингов. Следующая книга Рейнольдса — роман Terminal World об обитателях необычного вертикального города — должна появиться в продаже ориентировочно в октябре этого года. Аластер Рейнольдс обычно работает в жанрах научной фантастики и космической оперы.



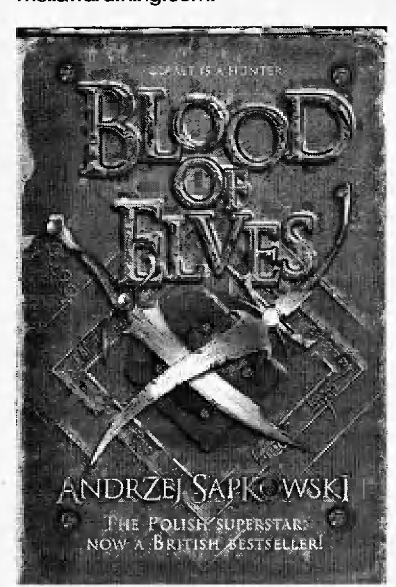
Обама нуждается в помощи

Бывает же такое: "Армия тьмы" вздумала покуситься на самое святое для каждого современного американца — на нынешнего президента США Барака Обаму. Во всяком случае, таков зачин сюжета нового комикса из серии **Army of Darkness**, который должен увидеть свет в августе этого года. Естественно, на помощь президенту придет не кто-нибудь, а известный истребитель нечисти Эш — постоянный главный герой фильмов и графических историй серии Army of Darkness.



Награда для "Крови эльфов"

Книжка **"Кровь эльфов"** Анджея Сапковского, опубликованная на английском языке в 2008 году, войдет в историю как первый лауреат основанной недавно "Литературной премии имени Дэвида Гэммела". Награда вручается за книжки, написанные в жанре фэнтези. Победитель определяется голосованием, которое проводится на официальной интернет-страничке премии — www.gemmellaward.ning.com.



Релизы

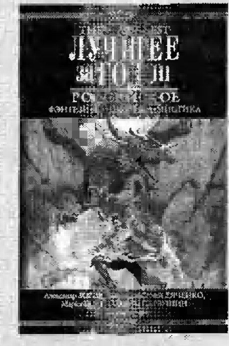
"Эксмо" в июне выпустило в продажу роман **"Преисподняя"**, повествующий о весьма неприятном столкновении человечества с расой хейдлов, обитающей в недрах Земли. Написал книгу Джефф Лонг, не понаслышке знакомый с альпинизмом — потому и в его романах часто находится место этому виду спорта и его любителям. "Преисподняя" была в списке бестселлеров "Нью-Йорк Таймс", так что на Западе книгу приняли достаточно хорошо. Если понравится книга, начинайте ждать продолжение, ведь "Преисподняя" — первая часть трилогии, и на Западе уже вышел сиквел под названием Deeper.

Порадовал своих поклонников новой книжкой и Ник Перумов: на прилавках магазинов появилось фэнтези **"Алиедора"**, вторая книга в цикле "Семь зверей Райлега". Главная героиня книги — женщина благородного происхождения Алиедора Венти, на судьбу которой выпали тяжелые испытания. Судя по аннотации, "Алиедора" — чуть ли не любовный роман, но первое впечатление, как известно, почти всегда обманчиво.



АСТ представило поклонникам вселенной "Ночной дозор" историю в картинках **"Ночной дозор. Выпуск 1"** — комикс, основанный на нашумевшем цикле городского фэнтези от Сергея Лукьяненко. Книжица получилась небольшая — всего-то 16 страниц. Кроме того, то же издательство, торопясь как следует заработать на недавнем релизе второй кинокартины серии "Обитаемый остров", переиздало литературную трилогию о Максиме Каммерере, знаменитом "Белом ферзе" Аркадия и Бориса Стругацких. Под одной обложкой вышли романы "Обитаемый остров", "Жук в муравейнике" и "Волны гасят ветер". Следуя последним веяниям моды, на обложке книги красуется физиономия Василия Степанова, исполнившего главную роль в недавней экранизации "Обитаемого острова".

"Азбука-классика" подготовила просто шикарный подарок любителям страшных баек у костра: свет увидел сборник **"Корабль призраков"**. Эту компиляцию составили исландские фольклорные истории о контактах живых людей с привидениями. Однако одним сборником список новинок от "Азбуки" не исчерпывается: издательство также предложило на суд читающей публики антологию **"Лучшее за год. Российское фэнтези, фантастика, мистика"**. Как видно из названия, в компиляцию вошли произведения русскоязычных авторов, увидевшие свет в 2008 году.



AlexS

НОВОСТИ КИНО

Кристофер Нолан, как и положено всем труженикам голливудской нивы, после успешного по всем фронтам "Темного рыцаря" не отправился почивать на лаврах в Монте-Карло, а занялся работой над своим новым проектом. Режиссер усиленно готовится к съемкам научно-фантастического триллера **"Точка отправления"**, фабула которого пока держится под семью замками. Кастинг у ленты прямо ломится от обилия звезд: на заглавную роль утвержден **Леонардо ДиКаприо**, а компанию ему составляют **Киллиан Мерфи**, **Марион Котийяр**, **Джозеф Гордон-Левитт**, **Эллен Пейдж** и даже **Майкл Кейн**. Вся эта честная компания соберется на одном экране уже в следующем году. Также поступили не подтвержденные до сих пор слухи, что ноланoвскую "бэтманиану" будут снимать без самого Нолана, поскольку последний пока не видит дальнейшего развития истории. Вот что сообщил один анонимный источник из близкого окружения режиссера: "По большому счету, франшиза сейчас опять обнулится. То есть вполне возможно, что в "Бэтмене 3" история начнется заново". Попахивает чем-то не очень свежим, но будем надеяться, что эти слухи так и останутся всего лишь слухами.

На главную роль в новой реинкарнации **"Конана" Маркуса Ниспела** студии Lionsgate и Nu Image/ Millennium метят **Роланда Кикинджера**, мускулистое тело которого недавно засветилось в одном из эпизодов "Терминатора 4". Как и в оригинальном "Конане", в котором снялся еще тогда малоизвестный Арнольд Шварценеггер, в грядущем римейке главная роль вновь достанется профессиональному бодибилдеру, делающему первые шаги в актерской карьере, коим Кикинджер, собственно, и является. Если его, конечно, еще утвердят на роль.

Звезда дилогии "Трансформеры" **Шайя ЛаБаф** изъявил желание сняться в кинокомиксе о последнем мужчине на Земле. Работа над экранизацией графического романа **"Игрек: Последний человек"** находится в ведении студии DreamWorks и непосредственно режиссера **Д.Дж. Карузо**. Картина расскажет о приключениях последнего на планете представителя мужского пола, пустившегося в странствия с целью выяснить причины столь загадочного явления. Вот как заявил сам актер: "Я обязательно снимусь в этом фильме. На самом деле, прямо сейчас они пишут сценарий. А Ди Джей сейчас занят другим. Мы с ним очень хотим сделать "Игрека", но чуть позже. Очень надеюсь, что экранизация этого комикса не уйдет к другим". Сам ЛаБаф также на данный момент занят в разных проектах.

Возвращение **Робокопа** на большие экраны, похоже, задержится на долгое время. Римейк культового фильма Пола Верховена был перенесен студийными боссами MGM с 2010-го на неизвестную дату 2011-го года. Похоже, сказываются терзающие MGM в последнее время экономические трудности. Представители студии клянутся и божатся, что отсрочка вовсе не означает "заморозку" проекта. По официальным сведениям, режиссер будущего "Робокопа" **Даррен Аронофски** на пару с **Дэвидом Селфом** сейчас заняты созданием сценария.

Автор комикса "Особо опасен" **Марк Миллар** поведал о своем участии в работе над экранизацией еще одного комикса — **Kick-Ass**, за которым закреплен режиссер **Мэттью Вон** ("Звездная пыль"). Для боевика **"Надрать задницу"** — а именно под таким названием лента выйдет в официальном прокате — Миллар занимался дизайном костюмов, проработкой декораций и прочими вещами. Сейчас он проводит все свое свободное время с монтажером фильма и считает, что Мэттью Вон снял фильм, максимально близкий к его комиксу. "Мы уже работаем над продолжением "Надрать задницу", — говорит Миллар. — Актеры молодые, так что надо пошевеливаться. Так что он определенно будет снят в последующие года полтора-два". Стахановские темпы не помешают Вону закончить ленту в срок.



Кроме всевозможных римейков культовой фантастики и экранизаций очередных графических романов, Голливуд неспешно подбирается к классике мультипликации. **Роберт Родригес**, на данный момент заваленный под завязку работой — начиная от сиквела "Хищника" до трэш-боевика "Мачете", изъявил желание снять еще и киноверсию мультсериала **"Джетсоны"**. В интервью каналу MTV режиссер сообщил: "Я уже некоторое время занят разработкой проекта. Надеюсь, что мы начнем снимать его уже в следующем году". Первый вариант сценария для будущего фильма был написан создателем киношного гимна киноманам "Фанаты" **Адамом Ф. Голдбергом**, но Родригес успел серьезно его изменить. Остальные детали киноверсии "Джетсонов" пока держатся в секрете.

Успешно смахнув пыль со вселенной Star Trek, **Джей Джей Абрамс**, а также **Том Круз** заявили, что четвертой части **Mission: Impossible**, скорее всего, быть. В приватной беседе с журналистом известного забугорного издания TV Guide соавтор сериала "Остаться в живых" признался, что они с Крузом придумали классную идею для продолжения фильма. Правда, разговоров о работе над сценарием пока не ведется. Да и Абрамс пока желает ограничиться лишь продюсерскими функциями.

Отгремевшие недавно июльские хиты вроде сиквела "Трансформеров" и четвертой части "Терминатора" постепенно уступают место финалистам летнего хит-парада блокбастеров. И слухам о них. Давеча один анонимный источник сообщил, что режиссер **Стивен Соммерс** был отстранен от работы над пост-продакшеном собственной ленты **"Бросок кобры"**. По утверждениям все того же источника, это было связано с крайне низкими оценками тест-просмотра ленты. Студия Paramount в целях спасения катастрофического положения позвала на помощь монтажера **Стюарта Бейрда**, приложившего руку к созданию "Казино "Рояль" и "Смертельного оружия". Правда, опальный режиссер после начавшейся шумихи был вновь возвращен к работе. По всей видимости, чисто номинально. Напомним, что премьера "Броска кобры" в отечественном прокате намечена на 6 августа.





Сожжение Хром

Книга: *Уильям Гибсон, "Сожжение Хром"*
Издание: *авторский сборник "Джонни-мнемоник", АСТ, 2003 год*
Жанр: *киберпанк, научная фантастика*

Настоящий киберпанк. Хотите знать, каков он на вкус, — читайте Гибсона. Его сборник "Сожжение Хром" короткими и меткими штрихами рисует перед нами картину будущего, компьютерно-интернетной цивилизации. Светлое или мрачное будущее — пускай каждый решает для себя сам. Однако среди десяти рассказов сборника совсем не нашлось места веселым, жизнеутверждающим произведениям. Тоска, серая беспросветная тоска безраздельно правит на страницах "Сожжения Хром". Цивилизация бездушна. Цивилизация мертва.

Как большие любители компьютерных игр, хотим, прежде всего, обратить внимание читателей на рассказ "Поединок", написанный Гибсоном в соавторстве с Майклом Суэнвиком. "Бойцовые самолетики", летающие над игорным столом, миниатюрные голограммы на ладонях, "крысиные глазки" и прочие картинки фантастического будущего — лишь антураж, яркая обертка, в которую заботливо завернута история о столкновении двух сильных характеров. О стремлении быть первым. Быть лучшим. Любой ценой. Растаптывая по дороге к победе других людей, калеча собственный организм допингом — все ради Приза. И ради того, чтобы в итоге понять: победа — это ничто.

В других, "сольных" рассказах Гибсон также нередко показывает нам подобные противостояния, будь это битва хакеров с Системой ("Сожжение Хром") или же схватка курьера с преследующим его киллером ("Джонни-мнемоник"). Большая часть киберпанковских произведений сборника читается с огромным интересом благодаря детально проработанной атмосфере и философствующим героям. При этом сюжеты большей части историй не ушли далеко от классических боевиков или же шпионских романов ("Отель "Новая Роза" или тот же "Джонни-мнемоник"). Хотя в компиляции встречаются и неспешные, чуть ли не философские рассказы, которые очень тяжело одолеть с ходу, даже несмотря на их малый объем ("Осколки голограммной розы", "Континуум Гернсбека", "Зимний рынок"). Приходится останавливаться чуть ли не на каждом втором предложении и размышлять, что же хотел донести до нас автор. Рассказывать о сюжете этих произведений — значит попусту тратить время, потому что это не столько связные истории, сколько концентрации эмоций, переживаний, замешанные на общем для всех рассказов сборника тоскливом настроении.

Немного особняком в "Сожжении Хром" стоят два научно-фантастических рассказа — "Захолустье" и "Красная звезда, орбита зимы" (последняя история создана в соавторстве с Брюсом Стерлингом). Оба произведения можно отнести к классической "твердой НФ": космические корабли, альтернативные вселенные, чуждый землянам разум. И все же тоскливое настроение киберпанковских произведений смогло прокрасться и сюда. Атмосфера, в сущности, та же самая, что и в других рассказах сборника, да и герои-философы никуда не делись.

AlexS

ВР-ПАРАД

PC-ИГРЫ

Место		Пр. месяц	Название	Голосов
1		1	King's Bounty: Принцесса в доспехах	80
2	→	2	Resident Evil 5	57
3		-	The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena	54
4	→	5	Warhammer 40.000: Dawn of War 2	42
5	↑	8	Braid	41
6		-	X-Men Origins: Wolverine	40
7	→	4	Empire: Total War	39
8		-	Killzone 2	35
9		9	Tom Clancy's H.A.W.X.	33
10	↓	6-7	Fallout 3: The Pitt	28
11	↑	15-16	Demigod	27
12-13		12	Wanted: Weapons of Fate	26
12-13		-	Still Life 2	26
14	→	10	Fallout 3: Operation Anchorage	25
15-16		-	Velvet Assassin	24
15-16		-	Сталин против марсиан	24
17	↑	21-23	The Last Remnant	23
18		-	Neverwinter Nights 2: Mysteries of Westgate	21
19	→	13-14	Command & Conquer: Red Alert 3 – Uprising	20
20-21	↑	24	Watchmen: The End Is Nigh	19
20-21		-	Zeno Clash	19
22-23	→	15-16	Wheelman	18
22-23		-	Company of Heroes: Tales of Valor	18
24	→	18-19	World in Conflict: Soviet Assault	17
25	→	20	The Path	16
26-27	↓	21-23	LittleBigPlanet	15
26-27	→	28-29	Motorstorm: Pacific Rift	15
28	↓	17	The Godfather II	14
29-30		-	Gobliiins 4	13
29-30	→	30-31	Resistance 2	13
31	↓	26-27	Ninja Blade	11
32-33	↓	18-19	NecroVisioN	10
32-33	↓	25	Halo Wars	10
34	→	28-29	Armageddon Riders	8
35	↓	30-31	Merchants of Brooklyn	7
36-38		-	Ceville	6
36-38		-	Stormrise	6
36-38	→	35	Puzzle Quest: Galactrix	6
39-40	→	32-34	Midnight Club: Los Angeles	5
39-40		-	Eat Lead: The Return of Matt Hazard	5
41		-	Leisure Suit Larry: Box Office Bust	2
			ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО	240

КИНО

Место		Пр. месяц	Название	Голосов
1		-	Люди Икс: Начало. Росомаха	79
2	→	1	Миллионер из трущоб	65
3		-	Адреналин 2: Высокое напряжение	59
4		-	Звездный путь	53
5	→	3	Хранители	48
6	↑	7	Рок-н-рольщик	40
7	↓	5	Знамение	37
8	↓	2	Загадочная история Бенджамина Баттона	36
9	→	6	День, когда Земля остановилась	32
10	→	8	Монстры против пришельцев	31
11	↓	9	Любовь в большом городе	15
12	→	14	Шопоголик	12
13	↑	15	Нерожденный	7
14		-	Обещать – не значит жениться	3
15		-	Сделай шаг	1
			ВСЕГО ПРОГОЛОСОВАЛО	208

→ — исключается из хит-парада
↓ — спускается
↑ — поднимается
— — новинка хит-парада

Проголосовать за понравившиеся и достойные на ваш взгляд игры и фильмы можно (и нужно) на нашем сайте http://www.nestor.minsk.by/vr, проследовав по ссылкам "Лучший фильм месяца" и "Лучшая игра месяца". Вы можете проголосовать за одну или несколько позиций, но только один раз. Важен каждый голос!

Вниманию читателей!

Чтобы получать наши издания со следующего месяца, вы можете подписаться на них до 25 числа текущего месяца в любом почтовом отделении.

Цены на II полугодие 2009 года

		1 мес.	3 мес.	6 мес.
«Компьютерная газета»	инд. 63208	4740 р.	14220 р.	28440 р.
	вед. 632082	6983 р.	20949 р.	41898 р.
«Виртуальные радости»	инд. 63160		4310 р.	8620 р.
	вед. 631602		6744 р.	13488 р.
ж-л «Сетевые решения»	инд. 75090			4050 р.
	вед.750902			7344 р.

Жанр: *TPA*
Платформы: *Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Volition*
Издатель: *THQ*
Похожие игры: *серия Red Faction*
Официальный сайт игры: *http://www.redfaction.com/*



Red Faction: Guerrilla

Порой диву даешься, как за относительно небольшой промежуток времени своего существования эволюционировала игровая индустрия. Сначала были основополагающие жанры, затем — их усложнение и скрещивание, потом пришла борьба за реалистичность. Последнее особенно касается разрушаемости объектов: если графическая составляющая в целом сейчас находится на очень приличном уровне, то с деформацией всего и вся ситуация по-прежнему плачевная.

Проекты, в которых есть более-менее убедительная физическая модель, можно пересчитать по пальцам одной руки. Дальше всех до недавнего времени на этом поприще продвинулся Crysis. После него вышел консольный Battlefield: Bad Company, в котором, правда, упор делался на юмор, поэтому весь урон от взрывов был заранее просчитан. Но это не отменяло того факта, что в дом можно было войти через "персональную" дверь, сооруженную с помощью подствольного гранатомета.

Однако в этих, безусловно, выдающихся играх тотальная разрушаемость, по большому счету, и не нужна была вовсе, особенно в том виде, в котором нам ее предоставили. Стоило продырявить хрупкий сарайчик на тропическом острове в Crysis, как и без того неоптимизированный тайтл превращался в лучшем случае в слайд-шоу, а в худшем приводил к зависанию системы, особенно если вы опрометчиво выставляли настройки в пункте Physics на Very High. И только при этом самом Very High деформация объектов была хоть както похожа на реальную. Разумеется, о тактическом разрушении речи не шло: гораздо проще было перестрелять корейцев из пулемета, тем самым сэкономив нервы и время.

В Bad Company броски гранат в стены использовались для собственного развлечения, но никак не для маневров. Однако, как оказалось, проект с настоящей разрушаемостью разрабатывался на протяжении приличного количества времени, и о нем как-то мало говорили. Возможно, потому что сама серия Red Faction была проходной. Возможно, потому что игру толком и не рекламировали. Но на данный момент мы с полной уверенностью заявляем: Red Faction: Guerrilla — проект с самой реалистичной и достоверной на сегодняшний день разрушаемостью.

Я буду мстить

Действие Red Faction: Guerrilla разворачивается на Марсе, который постепенно заселяют земляне. Большинство людей работают здесь в качестве шахтеров — добывают нужные металлы и руды. Алекс Мэйсон, главный герой игры, прибывает на красную планету на заработки — там уже некоторое время работает его брат, который пообещал устроить нашего подопечного персонажа на шахту.



Специализация Алекса — подрывник. Спустя несколько минут после старта игры брата главгероя убивают, а Мэйсона выручает подполье. Спасители сразу же намекают на то, что теперь мы будем работать на них и устраивать революцию. Наш протеже не особо противится: он решил во что бы то ни стало отомстить за убийство родственника и, если понадобится, уничтожить каждого, кто встанет на его пути.

Чтобы победить в противостоянии с лидерами колонизированного Марса, нам нужно захватывать подконтрольные им территории и устраивать пакости разной степени серьезности. В основной массе все задания сводятся к одному — от вас требуется что-то взорвать. Разработчики правильно и логично решили, что раз в их проекте присутствует самая продвинутая разрушаемость, то грех этим не воспользоваться. Как правило, поручения мы выполняем в гордом одиночестве, но если влияние сепаратистов достигло определенного уровня, то мирные жители, которых насильно заставляли работать на шахтах, бросят свои орудия труда и станут под ваши знамена. Еще один интересный факт заключается в том, что если вы нечаянно или намеренно убили человека, который был дружелюбно к вам настроен, то показатель влияния значительно понизится.

Стрельба реализована в соответствии с современными тенденциями: мы имеем уже ставший классическим экшен с укрытиями и позиционными перестрелками. С этим связан один забавный, хоть и неочевидный недочет девелоперов. Нам трудно представить себе человека, который будет отсиживаться в убежище, когда у него в арсенале имеется огромных размеров кувалда, сносящая практически любые укрытия на раз-два. Представьте: больше никаких дурацких пряток за какой-нибудь "картонкой", в то время как ваш противник находится за бетонной стеной. Больше не нужно стрелять врагу точно в пятку, потому что только по ней можно попасть. Все гораздо проще: нужно всего-то свалить вместе с супостатом полстены или забросать его укрытие взрывчаткой.

Все возможности в Red Faction: Guerrilla зачастую ограничены только фантазией игрока. Уже в одном из первых заданий, в котором требуется уничтожить здание, становится понятно, что сровнять строение с землей можно массой способов. Попробуйте разбить все стены кувалдой, а потолок забросать взрывчаткой. Не нравится? А как вам возможность "убрать" несущие конструкции и с довольной ухмылкой понаблюдать, как постройка сложится, словно карточный домик, от одного неосторожного прикосновения? Ну а если в здании находятся враги, то есть еще один — особо экстравагантный — способ: незаметно для противников забраться на крышу, расставить там мины, отойти на безопасное расстояние и активировать детонатор. Результат будет потрясающим: крыша рухнет на недругов, а затем, если взрыв был достаточной силы и повредил пол, провалится на этаж ниже. Потом начнут выползать раненые враги — и вы тут же расстреляете их из автомата. Или пальнете из РПГ по уцелевшим остаткам крыши — и получите возможность полюбоваться тем, как они падают на противников. Red Faction: Guerrilla доставляет ровно те же эмоции, которые были во FlatOut 2, когда вы покупали дорогой суперкар и понимали, что его можно *вдребезги* разбить. Самое прекрасное, что разносить в щепки строения гарантированно не надоест вплоть до финала, ведь они рушатся каждый раз по-новому.





И месть моя будет страшной

Мы имеем открытую для исследования территорию, чем уже трудно кого-то удивить. Передвигаться по марсианским просторам можно как на своих двоих (скучно и долго), так и на транспортных средствах (быстро и весело). Последние, кстати, можно использовать и в качестве оружия для уничтожения строений. Однажды автору этих строк даже удалось воспроизвести сцену из взрывного боевика непревзойденного Майкла Бэя "Плохие парни 2" — ту, в которой Hummer H2 несется со склона и попутно сносит хрупкие постройки. На Марсе "Хаммер", да еще и ярко-желтого цвета, найден не был, зато футуристический джип произвел такие же феерические разрушения.

Из веселых и оригинальных сцен с морем разного рода деструкции и состоит весь проект. Red Faction: Guerrilla позволяет именно наслаждаться игровым процессом и разрушениями, а не размышлять над тем, как же подобраться к во-о-он тому зданию, а затем заложить взрывчатку, причем, как это обычно бывает, в строго отведенном для этого месте. К сожалению, реализовав потрясающую систему разрушений, разработчики упустили из виду почти все остальное. К примеру, чтобы получить очередное сюжетное задание, нужно уничтожить все вражеские постройки на определенной территории, а это весьма долгий и нудный процесс. Но и это не самая главная проблема. Хуже всего то, что искусственный интеллект совершенно не приспособлен к резким изменениям на поле боя. Если вы взорвали стену, за которой стоял противник, он почти наверняка так и будет там стоять, прижимаясь к несуществующему укрытию. Убивать таких болванчиков слишком просто, так что вскоре начинаешь играть только ради разрушений. Впрочем, эта проблема отчасти решается выставлением максимального уровня сложности — и тогда вам все-таки придется пользоваться укрытиями, а не бежать напролом, снося все на своем пути.





Создатели Red Faction: Guerrilla сделали невероятное — уникальную систему деформации объектов, которую почти наверняка станут использовать другие разработчики. Теперь вы совершенно по-другому подходите к выполнению задания, у вас появляется масса новых способов уничтожить объект. Да, миссии однотипные, враги далеко не самые умные, но назовите хоть одну игру без недостатков.

Кстати, нам даже страшно представить, какими будут системные требования компьютерного варианта Guerrilla: релиз PC-версии перенесли на конец августа, и в данный момент разработчики занимаются исключительно оптимизацией тайтла — но при такой физике никакая отладка не поможет. В общем, готовьте четырехъядерный процессор, четыре гигабайта оперативной памяти и видеокарту подороже.

РАДОСТИ:

Самая реалистичная на сегодня модель разрушения объектов
Технологичная графика и спецэффекты
Хорошая динамика

ГАДОСТИ:

Глупый ии
Банальный сюжет
Задания однотипны

ОЦЕНКА:

8.4

ВЫВОД:

Адреналиновый, взрывной, интересный и динамичный экшен с тотальной разрушаемостью, которую мы все-таки дождались. Пропустить такой коктейль — настоящее преступление.

Обзор написан по PlayStation 3-версии проекта

Станислав Иванейко
Диск предоставлен интернет-магазином www.belconsole.shop.by

ОБЗОР

AFRO SAMURAI®

Жанр: *slasher*
Платформы: *Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Namco Bandai Games*
Издатель: *Surge*
Похожие игры: *Prince of Persia, Ninja Blade, Devil May Cry 4*

С ним разговаривала отрубленная голова родного отца, а возлюбленная умерла прямо у него на глазах. Каждый день его десятки раз пытаются убить, но он все еще жив. Он — единственный негр на всем Востоке среди толп желтых и узкоглазых. Обладатель острой катаны, сурового взгляда и дымящейся во рту цыгарки — Афро Самурай.



Бред с изюминкой

Прежде чем начать рассказ непосредственно об игре, стоит упомянуть, откуда вообще сей персонаж взялся. Появление Афро на консолях связано с выходом в начале этого года на экраны аниме Afro Samurai: Resurrection, которое является продолжением пятисерийного аниме Afro Samurai двухлетней давности. Ну а последнее, в свою очередь, было снято по мотивам манги Такаши Оказаки конца девяностых. Так что Афро — это не абы кто, не выскочка, которого взяли с потолка, а герой самобытный, со своей историей, скелетами в шкафу и тараканами в голове. Лучший друг нашего неразговорчивого чернокожего самурая — бледнолицый, но такой же кучерявый болтун по имени Ниндзя Ниндзя (довольно глупое прозвище, не так ли?). Этот товарищ все время несет бред, шутит к месту и не очень, беспрерывно следует за главным героем, появляется из ниоткуда и исчезает в никуда. А еще его вроде бы как даже не существует: судя по всему, Ниндзя Ниндзя является галлюцинацией Афро.

В этой весьма оригинальной и несколько сумасшедшей вселенной сосуществуют в принципе несовместимые вещи: на дворе Средневековье, но уже вовсю используется электричество и высокие технологии, под катану лезет не только всякая рвань из крови и плоти, но и киборги, и не стоит удивляться, если вы нарветесь на пулеметную очередь или струю напалма. Каждый второй — если не каждый первый — в этом мире отлично владеет боевыми искусствами, но далеко не каждый достоин носить Повязку. Какую Повязку? Повязок всего две: №1 и №2. Тот, кто носит №1, практически Бог: он круче всех, силен, непобедим и всемогущ. Обладателю повязки №2 живется совсем не так сладко: лишь он может вызвать на бой Самого Крутого Чувака, но, вот незадача, и на него самого покуситься может каждый. Так что второму номеру некогда расслабляться: за ним постоянно охотятся. И так уж вышло, что на сегодняшний день номер 1 — это убийца отца главного героя. А Афро, как нетрудно догадаться, отлично владеет самурайским мечом. Он может, хочет и будет мстить. Да и, в конце-то концов, просто надо показать всем, что значит быть достойным первой Повязки!

Расчленяй и властвуй!

Сама игра такая же трэшевая, как и сюжет. Только если история и мир оригинальные и даже гениальные в своей трэшевости, то об игровом процессе такого сказать нельзя. Это даже не совсем слэшер: местами геймплей попахивает дешевенькой аркадой. И ведь что странно: все вроде бы на месте. Комбо есть, врагов вполне достаточно, боссы встречаются, да и головоломки присутствуют. Только не цепляет все это. Комбо не слишком много, они постепенно открываются сами по себе, и знать большинство из них абсолютно не обязательно. Но, с другой стороны, решение многих задачек и битвы с боссами зачастую сводятся к своевременному применению одного-двух приемов, о существовании которых вы можете даже не подозревать. В результате прохождение подобных моментов превращается в скучную рутинную работу и унылую долбежку по клавишам.

Враги поначалу радуют: нападают со всех сторон, блокируют, уклоняются и т.д. Прикольно, знаете ли, врубиться в кучу вражеских воинов, размахивая катаной налево и направо, да так, чтоб головы с плеч летели и руки-ноги супостатов, как щепки, в разные стороны отскакивали. Красивая расчлененка и просто реки крови — чуть ли не лучшее, что есть в игре. Выглядит дешево, но стильно и брутально. Первыми боями действительно наслаждаешься, любуясь той бойней, что происходит на экране.

"Рисованная" картинка (девелоперы использовали модный ныне cel-shading) и полное отсутствие интерфейса заставляют проект выглядеть как мультфильм. Симпатично также реализован местный аналог bullet time — "фокус": картинка становится черно-белой, время замедляется, а у Афро появляется возможность наносить сокрушительные вертикальные или горизонтальные удары, уклоняться от вражеских атак и даже отбивать пули. Но когда первоначальное чувство эйфории пропадает — а это происходит достаточно скоро, — на смену удовлетворению приходит усталость. Ведь вся игра — череда комнатушек, в каждой из которых на нас весьма предсказуемо нападает кучка недругов. Мы рутинно расчленяем этих выскочек и топаем к следующей комнате, где все повторяется снова. И так тысячу раз.

Как уже было сказано, попадаются на нашем пути и унылые боссы с солидным количеством хитпойнтов плюс паззлы вида "подбеги к кнопке и нажми ее". А еще разработчики местами очень сильно напортачили с дизайном уровней, так что частенько приходится по несколько минут бегать по пустым локациям и заниматься псевдоакробатикой. Это, скажем вам честно, ни черта не весело, особенно учитывая тот факт, что Афро Самурай — далеко не Принц Персии. Прибавьте к этому не совсем удачное расположение чекпойнтов, а также кучу мелких, но неприятных косяков вроде обязательных к разрубанию веревок, которые, судя по тому, что их можно безрезультатно рубить пару минут, являются стальными тросами, или взрывоопасных бочек, уносящих героя на тот свет после одного неосторожного удара по ним... В результате за кучей дизайнерских просчетов теряется и блекнет основа геймплея — неплохие, в общем-то, драки. Ситуацию не спасают ни забавная мини-игра, в которой Афро за ограниченное время нужно попытаться отрезать определенные конечности в некотором порядке, ни шутки белобрысого воображаемого дружка, который, помимо функции комментатора, исполняет еще и роль компаса, ни шикарнейшая музыка.



Со звуком, стоит признать, у игры вообще все в порядке. Оригинально замикшованный гангста-рэп и спокойная восточная музыка на удивление гармонично дополняют друг друга, делая мясорубку на экране еще более сумасшедшей и сюрреалистичной. Озвучка героев — отдельная песня. Свои голоса персонажам подарили такие звезды, как Сэмюэль Л. Джексон, Келли Ху, Рон Перлман, а также ряд менее именитых актеров. Так что диалоги, всяческие фразочки, крики и вопли звучат действительно круто. Но звуком, к сожалению, геймплейные дыры не залатать.

Не айс

Кучерявый негр-самурай в качестве главного героя, харизматичные персонажи, толика добротного черного юмора — неплохой задел для создания игры. Другое дело, что без должного старания и умения достойный, качественный продукт никогда не сделать. И чего-то создателям явно не хватило: опыта, денег, идей, времени, желания — не понятно толком, чего же именно. Но в результате мы имеем забавную однодневную аркадку, смотреть на которую гораздо приятнее, чем в нее играть. И не важно, что в наших с вами краях мало кто видел аниме или же читал мангу про Афро. Это никак не влияет на тот факт, что Afro Samurai — классическая "игра по фильму" вроде всяких "ВАЛЛ-И", "Терминаторов" и прочих "Черепашек-ниндзя". В ней есть парочка любопытных деталей и своеобразный стиль, но нет не только пресловутой мифической "души", но хотя бы драйва и азарта и, как следствие, фана. Увы! Может, в следующий раз?

РАДОСТИ:

Стильная картинка
Хороший саундтрек и качественная озвучка
Недурственный черный юмор
Кровища и расчлененка

ГАДОСТИ:

Однообразие
Посредственные головоломки и акробатические вставки
Нудные боссы

ОЦЕНКА:

5,6

ВЫВОД:

Пусть тебя, дорогой читатель, не смущает, что "радостей" у проекта вроде бы как больше, чем "гадостей", а рейтинг при этом низкий. Эта игра — как симпатичная, немного сумасшедшая, но глупая и надоедливая девушка с приятным голосом. Один разок встретиться можно, но на второе свидание идти уже не хочется. Говоря проще, нет интересного геймплея — считай, нет игры. А вот как раз с ним у Afro Samurai большие проблемы.

Обзор написан по Xbox 360-версии проекта

Кирилл Sigizmund Улезко
Диск предоставлен интернет-магазином www.belconsole.shop.by





АНОНС

R.U.S.E.



Жанр: *RTS, wargame*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Eugen Systems*
Издатель: *Ubisoft Entertainment*
Похожие игры: *Act of War, Supreme Commander*
Дата выхода: *2010 год*
Официальный сайт игры: *www.rusegame.com*

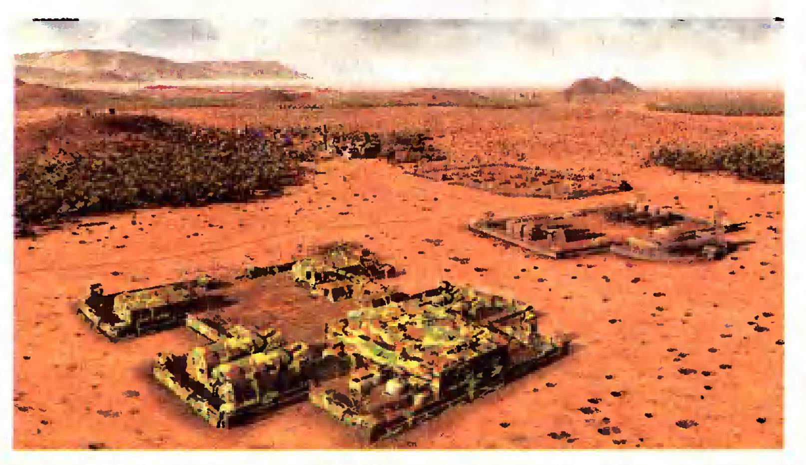
Ну что, господа стратеги и тактики, соскучились по качественным проектам в вашем любимом жанре? Empire: Total War пройден два десятка раз, пальцы выстукивают чечетку в ожидании Hearts of Iron 2, а душа требует еще и еще? Радуйтесь и надейтесь: в следующем году увидит свет амбициозная и эпатажная стратегия в реальном времени под названием R.U.S.E.

Современного геймера удивить трудно — разработчикам легче штаны через голову одеть, одновременно жонглируя черепами марсиан, чем сделать так, чтобы каждый, кто хоть чуть-чуть разбирается в индустрии виртуальных развлечений, поднимал свою нижнюю челюсть с пола. А R.U.S.E., если судить по пресс-релизу и тизерам, это удается.

Первым по недоверию бьет масштаб игры. Как вам территория, охватывающая под сотню квадратных километров локации, где противоборствующие армии сходятся не отрядами, а целыми армиями, да еще и в полном real time? Впечатляет? А как же. Для того, чтобы все выглядело органично, разработчики придумали оригинальный, ожидаемо интуитивный интерфейс. Игрок окажется перед глобальной картой, оформленной как штабной стол с изображающими дивизии фишками, и путем масштабирования получит возможность отдавать приказы как отдельным юнитам, так и целым армиям. Отвечает за эту функцию движок Iriszoom.

К слову, R.U.S.E. — это очередная сага о Второй мировой войне, с реальными боями и сражениями, происходившими на мировой арене. Противодействующих сторон заявлено аж полдюжины: США, Великобритания и СССР — с "доброй" стороны, Германия, Япония и Италия — со "злой". Тема самой страшной войны человечества, конечно, заезжена по самое не могу, но для такой игры, как нам кажется, этот сеттинг очень даже подходящий.

Но не масштабированием одним жив настоящий матерый стратег. Рассказывать о том, какую пищу для мозга дает право управлять войсками как на глобальном, так и на локальном уровне, все равно, что доказывать доктору математических наук теорему Пифагора. Обратим лучше внимание на еще одну уникальную особенность R.U.S.E. — так называемые "уловки". Суть их заключается в том, что специальными способностями дозволится дезинформировать противника, тем самым ставя его в незавидное положение. К примеру, будет можно создать иллюзию подготовки атаки на одном конце фронта, а тем временем ударить с другого. Для этого в R.U.S.E. появится радиочастотная идентификация войск — то есть для того, чтобы враг решил, что вы собираете ударную группу, достаточно будет устроить настоящую радиоатаку на одном участке фронта несколькими специализированными юнитами, а тем временем осуществлять переброску войск совершенно в другое место под радиомолчанием. Пока что говорится о трех классах уловок: засекречивание, дезинформация и кража сведений, но, возможно, спецспособностей будет больше. Но самый смак в том, что противник тоже станет ими пользоваться. Для этого разработчики обещают создать просто фее

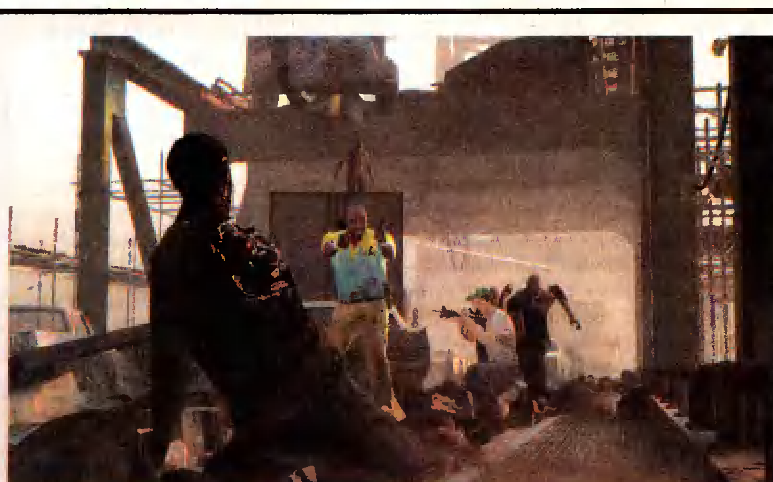




Left 4 Dead 2

Жанр: *FPS*
Платформы: *PC, Xbox 360*
Разработчик: *Valve Software*
Издатель: *Valve Software*
Похожие игры: *Left 4 Dead, Killing Floor*
Дата выхода: *17 ноября 2009*
Официальный сайт игры: *www.l4d.com*

Нашумевший в игровом мире зомби-шутер Left 4 Dead снискал славу лучшего сетевого экшена прошедшего года не за красивые глазки ходячих трупов, жаждущих отведать вкусных и питательных мозгов, а за отлаженный драйвовый геймплей, качественную режиссуру и огромную кучу разлагающегося мяса. Вот только того, что сиквел увидит свет настолько быстро, наверное, не ожидал никто. Но Valve решила сделать по-своему.







Хотя, откровенно говоря, Left 4 Dead 2 — это не сиквел никакой, а так, вполне себе самостоятельное дополнение к оригинальной игре. Позволяет так говорить не шибко большое количество нововведений — впрочем, их намного больше, чем в любом скачиваемом контенте, состоящем из пары видов нового оружия. Теперь обо всем грядущем как можно подробнее.

Действия Left 4 Dead 2 развернутся на просторах жаркой Флориды, а именно в городе Новый Орлеан и в его окрестностях, причем отстрел зомби будет происходить не только в темноте ночи, но и при ярком свете палящего солнца, а также на рассвете и закате. Это позволяет сделать следующий вывод: страшно будет даже меньше, чем в оригинале, который тоже не отличался леденящим кровь ужасом. Зато разработчики обещают уделить намного больше внимания сюжету — вместо того, чтобы просто поставить пользователей перед фактом заражения. Хотя вряд ли из сторилайна выйдет что-нибудь оригинальное — так, очередная страшилка про кошмарный вирус.

В Left 4 Dead 2 все так же придется играть за квартет выживших, который на этот раз состоит из новых, но ничуть не менее харизматичных персонажей. Уже можете знакомиться: Ник — хамоватый сноб и пижон, Рошель — хрупкая и сексуальная журналистка, Тренер — массивный афроамериканец, работающий, будете смеяться, тренером, и Эллис — заурядный среднестатистический автомеханик. По заверениям разработчиков, характеры персонажей будут проработаны куда лучше, чем это было в оригинале; протагонисты также будут обладать своими историями, которые расскажут нам во время сражений.



Не останутся без изменений и оппоненты выживших — мозгоядные зомби. Ряды боссов, за которых позволено играть, пополнят некто Charger — здоровенный мутант с огромным кулаком, способный одним ударом отправить противника в последний полет в стену, и еще два пока не названных зомби-монстра. "Прокачается" и управляемая искусственным интеллектом Ведьма: теперь она не просто будет сидеть в определенном месте и ждать выживших, а станет самостоятельно бегать по локации, атакуя по собственному усмотрению. Также появится подвид обычных ходячих мертвецов — бронированные зомби, которых придется кормить свинцом дольше, чем их обычных сородичей.

рический искусственный интеллект, который будет реагировать на уловки игрока и активно применять свои. Стоит надеяться, что AI покажет себя не хуже, чем в отечественной "Операции "Багратион".

В остальном же R.U.S.E. — вполне среднестатистическая стратегическая игра. Разве что отдельно надо отметить еще одну вещь — важность инфраструктуры. От того, кто из оппонентов контролирует большее количество дорог и фабрик, будет зависеть очень многое. Например, по путям сообщения передвигаются из тыла войска, подвозятся боеприпасы, доставляются ресурсы. Различные же производства дают возможность создавать дополнительные юниты прямо во время боя. Но это не значит, что разрешится наклепать танков и задавить врага количеством: скорее всего, этот аспект будет или лимитироваться по количеству, или станет дорогостоящим и долговременным.

Графическая же сторона R.U.S.E., скорее всего, претендовать на лавры лучших из лучших не будет: картинка довольно невзрачная и простенькая. Но тут уж палка о двух концах: выдать отменную производительность при таком масштабе и графике уровня некстген практически невозможно. Но, тем не менее, визуализация как минимум раздражать не должна, учитывая стилизацию R.U.S.E. под настольный варгейм. А вот физический движок должен быть к релизу на высоте: в геймплейных роликах заметно, что снаряды летят по реалистичным траекториям, а юниты красиво откликаются на особенности ландшафта.

Уже сейчас R.U.S.E. выглядит самостоятельным оригинальным проектом, который стоит ждать всем ценителям достойных RTS. И очень похоже, что разработчикам, у которых за плечами — великолепная Act of War, получится реализовать все задуманное. Кроме того, Ubisoft называет именно R.U.S.E. своей первостепенной игрой этого отчетного года.

Слава Кунцевич

Но, наверное, главная перестановка коснется арсенала. Разработчики обещают, что в Left 4 Dead 2 зомби можно будет охаживать даже сковородкой, т.е. в качестве оружия разрешат использовать объекты окружения, что не может не радовать. Да и вообще, орудий ближнего боя станет намного больше, причем представлены они будут самыми нецензурными моделями — от бензопилы до бейсбольной биты. К бутылкам с зажигательной смесью добавятся зажигательные патроны, при помощи которых можно будет воспламенить зомби. Прибавить обещает и AI Director, еще лучше подстраивающийся под действия и мастеровитость команды игроков: на хардкорщиков постоянно будут сыпаться новые зомби, а новичков ИИ заботливо направит в сторону от возможного тупика.

По части графики ничего нового от Left 4 Dead 2 ожидать не стоит: перед игроками предстанет практически та же симпатичная картинка производства Source Engine. Но совсем без нововведений не обойдется. К примеру, игра прибавит по части расчлененки: руки-ноги будут отлетать большим количеством ошметков, а внутренности — вываливаться особенно трэшево. Позволит ли это реализовать престарелый "моторчик" — станет ясно после релиза.

А фанаты в Сети негодуют. Уже более десяти тысяч человек высказали свой протест Valve, мотивируя свой бойкот тем, что разработчики не сдержали своих обещаний относительно выпуска большого количества дополнений для первой части, а также ввиду минимума нововведений в Left 4 Dead 2. Заберут ли игроки свои претензии обратно? Узнаем 17 ноября.

Слава Кунцевич

АНОНС

2 Days to Vegas

Жанр: *TPS*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Steel Monkeys*
Издатель: *нет*
Похожие игры: *серия Grand Theft Auto, Mafia, серия The Godfather, серия Saints Row, Wheelman*
Дата выхода: *IV квартал 2009 года*
Официальный сайт игры: *www.steelmonkeys.com/ru/projects/2dtv_game*

В то время как научная элита бьется над разгадкой секретов генетики, попутно отплевываясь от религиозных фундаменталистов и стремясь как можно скорее распробовать процесс клонирования, в сфере компьютерных игр созданием многочисленных клонов уже никого не удивишь. И даже больше: игроделы уже давно поставили клонирование на конвейер, перевыполняя все возможные нормы по производству игр-двойников.

Diablo, Warcraft, Doom — все эти игры с легкой руки тривиальных разработчиков со временем обросли целой армией близнецов, тиражирование которых не угасает и сейчас, а каждый анонсированный проект обязательно называется в пресс-релизе "убийцей старшего брата". Но в контексте данного превью нас интересует иная культовая серия, а именно Grand Theft Auto. Идейные последователи "автовора" впечатляют своим количеством. Даже если вспоминать представителей "атаки клонов" навскидку, то их число уже и так становится неприлично большим: True Crime, Saints Row, Mafia, The Godfather, Driver, Wheelman, Total Overdose... Причем из этой разношерстной компании выделялись разве что шедевральная Mafia да ближайший из преследователей — нарочито развеселая серия Saints Row. Из этого можно сделать кое-какие выводы, а именно то, что ничего хорошего от очередного "убийцы" ждать не следует. Вот и 2 Days to Vegas можно было бы оставить без анонса, если бы не одно "но". Этот проект наш, панове, он белорусский.

Да и не только "гражданство" 2 Days to Vegas привлекает к себе внимание. С одной стороны, по интерфейсу и постановке геймплея 2 Days to Vegas — типичный GTA-клон. А посмотришь с другой: и вовсе не "овечка Долли" это никакая, а вполне себе аутентичный проект, имеющий массу оригинальных черт и отличий. А еще не лишним будет заметить, что 2 Days to Vegas — эдакий образцово-показательный долгострой, что настораживает и обнадеживает одновременно. Теперь — подробнее.

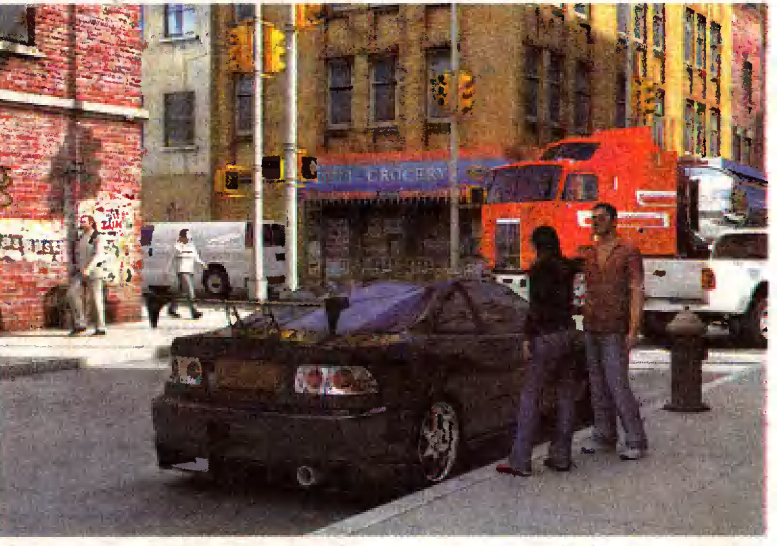


Начало сторилайна не выделяется из общей массы среднестатистических игр про мафиози и прочих лиц уголовной сущности. Наш протагонист по имени Винни только-только успел отбыть в местах не столь отдаленных очередное наказание — на этот раз за своего нерадивого брата — и со светлыми побуждениями и пламенными надеждами сделал шаг за границу суровой американской "зоны". Тут уж, как водится, воздух свободы, любимая девушка повисла на шее — живи, не хочу. Но не тут-то было: бестолковый брат вновь успел вляпаться в неприятности, так что придется Винни засучить рукава да взяться за спасение родной кровинушки. Банально? Поначалу кажется, что да. Но это только поначалу. На самом же деле именно на сюжет и делается ставка в 2 Days to Vegas, и в этом направлении замечено немало потенциально отличных наработок. К примеру, вокруг отношений Винни и уже упомянутой девушки закрутятся нешуточные страсти. Или взять главную задачу игрока в 2 Days to Vegas — за 48 часов пролететь половину Соединенных Штатов из Нью-Йорка в Лас-Вегас транзитом через Чикаго. Ясно, что при таких жестких временных рамках в игре должно быть много драйва и динамики. Также сюжет будет развиваться, во-первых, путем стилизованных комиксов, а во-вторых, при помощи динамических cut-сцен, или, иначе говоря, сюжетных роликов, в которых игроку придется принимать непосредственное участие. Из этого становится ясно, что прохождение 2 Days to Vegas будет прямым, как рельсы, а это автоматом удваивает требования к сторилайну. К слову, для работы над сюжетом разработчики привлекли известного режиссера, чье имя, правда, пока не разглашается.

Итак, у нас есть двое суток, три человека и неблизкий путь до мировой столицы азартных игр. Бешеный темп игропроцесса вроде как не должен давать возможности насладиться окружающим миром, но в Steel Monkeys обещали и это исправить, правда, пока неизвестно как. Но, судя по всему, в 2 Days to Vegas будет на что посмотреть: для игровой вселенной дизайнерский отдел отечественных разработчиков воссоздает внушительные куски уже озвученных городов, а также знаменитые американские автострады, на которых придется провести немало времени. Ясное дело, что в подобном проекте никуда не деться от внушительного набора средств передвижения и орудий уничтожения — и то, и другое обещает отличаться широким ассортиментом. Машины, кстати, не лицензированные — уж очень это дело дорогостоящее, — но каждый человек, который хоть как-то разбирается в марках автомобилей, без проблем опознает скрытые за ширмой "левых" названий известные мировые бренды.

Чем же будет по пути заниматься главный герой в стремлении добраться до Лас-Вегаса и вытащить из компостной кучи своего братца? Правильно, выполнением различных заданий. И тут хочется одновременно огорчить любителей Saints Row и порадовать фанатов Mafia: 2 Days to Vegas обещает быть самым что ни на есть серьезным гангстерским симулятором. Никаких глупых квестов для "фана" вроде работы таксистом или разносчиком пиццы — все предельно сурово и мрачно. Нечего крутым парням заниматься ерундой, тем более когда пятая точка в опасности. Что уж тут говорить про покупку недвижимости, мебели, одежды и прочей ерунды — незачем. "Модельный ряд" миссий обещает быть довольно разнообразным: тут и драйвовые погони на скоростных машинах, и динамичные перестрелки с превосходящими силами врага, и криминальные разборки, и противодействие полиции — приличный набор.

Теперь же застрим внимание на визуальном состоянии 2 Days to Vegas. Несмотря на то, что игра была





анонсирована в 2005 году, а разработка началась еще в 2003, Steel Monkeys сообщает, что технологическая составляющая должна базироваться на, мягко говоря, устаревшем движке Speed Tree. Это настораживает, но только до тех пор, пока на глаза не попадаются скриншоты и ролик. 2 Days to Vegas смотрится на удивление современно — не GTA4, конечно, но и не хуже, чем недавний Wheelman. А ведь у разработчиков есть возможность прикрутить к движку пару-тройку "фишек", которые сделают "обертку" еще красивее. Но и без этого есть на что полюбоваться: поддержка шейдеров за номером три обеспечивает нужный уровень зрелищности, физический "моторчик" Novodex отвечает за реалистичное поведение автомобилей и объектов антуража, а насыщенный качественными текстурами игровой мир не выглядит как бледные и размытые фотообои. К слову, об антураже: рука талантливых дизайнеров видна невооруженным глазом: строения, мусорные баки, трещины на асфальте — ничто не забыто. Ну и, само собой, гуляющие по улицам праздные обыватели и автомобильный трафик прилагаются.



Картина с 2 Days to Vegas на сегодня выглядит весьма впечатляюще: зрелищный, драйвовый, кинематографичный экшен с серьезным сюжетом и ладной графикой. Подобные проекты всегда будут востребованы на рынке. Но есть одно "но": над такой игрой следует много и кропотливо работать, дабы к релизу из полуфабриката получилась настоящая "конфетка". И таким подарком для "сластен" 2 Days to Vegas вполне может стать, если разработчики с блеском реализуют все заявленные идеи. Или, по крайней мере, "крепким середнячком" "отечественная Mafia" будет почти наверняка. Сейчас ясно лишь одно: 2 Days to Vegas стоит ждать.

Слава Кунцевич

Жанр: *TPA, slasher*
Платформы: *PC, Xbox 360, PlayStation 3*
Разработчик: *Fuzzyeyes Studio*
Издатель: *SouthPeak Games*
Похожие игры: *серия Legacy of Kain, серия Devil May Cry, Severance: Blade of Darkness*
Дата выхода: *3-й квартал 2009 года*
Официальный сайт игры: *www.edge-of-twilight.com*



Земля движется вокруг своей оси, свет сменяется тенью, Солнце переползает с одной стороны небосклона на другую. Сутки. Свет — теплеет, люди бегут по своим делам, общественный транспорт выполняет свой алгоритм движения. Тьма — повеяло прохладой, закрываются уставшие глаза, поэты на крышах пишут стихи. Обязательный и непрерывный цикл жизни. Какое отношение все это имеет к превью? Да практически никакого.

Рассвет

Светает. Все то, что было скрыто временной пеленой тени, начинает медленно вырисовываться в своих истинных цветах. Например, графика Edge of Twilight. Начинать анонс с описания запланированных визуальных изысков, конечно, не принято, но чего только не приходится делать ради удовлетворения творческого голода. Например, можно разукрасить создаваемый мир яркими, броскими красками, как это уже сделали художники из Fuzzyeyes Studio. Серый цвет для создания мрачной, депрессивной атмосферы нынче не в моде. Игровая индустрия требует психоделики и красочной палитры.

При первом взгляде скриншоты и трейлеры напоминают Trine: цветущая и благоухающая природа, залитая солнечным светом, удивляет буйством красок и нереальностью расцветки. При втором взоре — поражает контрастом между насыщенными цветами и игрой теней в неповторимом царстве ночи. При третьем — бьет по сознанию индустриальными пейзажами с легкой примесью стимпанковского великолепия: грязь, дым, романтика промзоны, загаженный выбросами многочисленных заводских труб воздух и смелые архитектурные решения.



Кто сказал, что несочетаемое нельзя соединить? Дизайнеры из Fuzzyeyes Studio будут смотреть на заявившего это человека с презрением, если, конечно, создадут именно такой мир, какой обещают. И у них есть все для того, чтобы исполнить визуальный ряд по высшему разряду. Благодаря Epic разработчики обладают нужным холстом с лейблом Unreal Engine 3.0. Теперь главное, чтобы не подвели руки и кисти. А эскиз уже довольно неплох: ладная анимация, шейдерные спецэффекты, кое-какие специфические дизайнерские решения и, главное, органичность сочетания всего того, что нам позволено видеть на сегодня. Амбиции мира и хороший вкус у художников заметны уже сейчас. Ровные ли у них руки — будет видно после релиза.





День

Солнце находится в зените и неумолимо нагревает атмосферу. Герой — крепко сбитый мужчина по имени Лекс — разгуливает по одному из городов мира Хеллаем. Тут день вечен. Похоже, что заниматься Лексу предстоит обычными делами среднестатистического спасителя всего сущего: разговаривать с прохожими, брать задания в трактирах, подрабатывать почтальоном и наемным убийцей, посещать густые леса и выручать человечество от вроде бы неминуемого апокалипсиса. На данном этапе картина вырисовывается привычная и банальная, и похоже, что такой постановка геймплея останется до победного конца. За одним исключением: в любой момент в любой местности — от городских трущоб до непролазных джунглей — из мира тьмы прямо за спину Лексу может выпрыгнуть дюжина ужасных и опасных созданий, желающих вкусить человечинки. А, как назло, главный герой медлителен и неповоротлив — придется включать интеллект, смекалку и высшее техническое образование.



Уничтожит монстров не человек — в мир иной их отправят машины: надо будет лишь в нужный момент повернуть нужную шестеренку на любом оказавшемся рядом стимпанковском агрегате. Оригинальность — золото. Возможности исполнения же настораживают: рандомизатор — хорошо, триггер — плохо. Важна еще и вариативность исполнения, разнообразие боевых возможностей при свете дня и много всего прочего. Будет ли все это к релизу — пока непонятно. На горизонте лишь маячит хорошая идея, а это уже многого стоит.

Ночь

Смеркается. Легкий налет тени и то, что скрывают сумерки, может вылиться в разношерстный набор оригинальных идей. Edge of Twilight голосует именно за это. Лекс, оказавшись в нужное время в нужном месте, закрывает глаза, морщит лоб и отправляется в параллельный мир — мир вечной тьмы, откуда и приходят страшные создания. Целей у него, похоже, будет много: что-нибудь раздобыть, что-то сделать или просто добавить некоторое количество опыта в копилку прокачки.

Ясно, что монстров в мире вечного сумрака будет куда больше, а полоска жизни будет сокращаться намного быстрее. А машин, способных угомонить врагов, там нет: не город это. Но из абсолютно любой ситуации есть выход. Парень, который при свете дня напоминает медлительного увальня, во тьме вдруг "трансформируется" и открывает в себе способность быстро бегать, высоко прыгать, ходить по отвесным стенам и прогуливаться по потолку. Неспроста это — и разномастные способности Лекса, и его перемещения между мирами: похоже, сценаристы из Fuzzyeyes Studio собираются рассказать нам действительно интересную историю уникального человека. Ну или написать сюжет за 15 минут до отправки Edge of Twilight в печать — возможно все. Как и с боями на темной стороне Хеллаема. Может быть, Лекс будет рубить супостатов с яростью героических бойцов из Diablo. А возможно, он будет разбавлять сочные драки попытками незаметно пробраться в лагерь противника или зрелищной акробатикой, выдавая немыслимые пируэты в лесной чаще, готическом замке или на развалинах старого завода. Увидим. Но любопытная идея уже есть.

До выхода Edge of Twilight еще немало времени. До третьего квартала этого года Земля еще много раз повторит свой суточный цикл, вращаясь вокруг своей оси. И тогда проект, если не случится переносов, увидит свет.

Слава Кунцевич

виртуальные радости

Учредитель и издатель — ООО "Нестор". Рег. св. № 237 выдано Министерством информации РБ 07.04.2009 г.

Подписной индекс 63160 (индивид.), 631602 (ведомств.). Адрес редакции: Республика Беларусь 220002 Минск, пр-т Машерова, 25-441. Тел./факс (017) 334-67-90. Отдел рекламы (017) 210-11-48, 334-67-90. Отдел распростран. (017) 289-37-13. E-mail: vr@nestormedia.com.

Для писем: 220113 Минск, а/я 563, "Виртуальные радости".

Шеф-редактор Павел Брель.

Верстка Александра Воронецкого.

За достоверность информации в материалах рекламного характера ответственность несет рекламодатель. Редакция может публиковать в порядке обсуждения материалы, отражающие личную точку зрения автора. Перепечатка только с письменного разрешения редакции, ссылка обязательна. Тираж 21 038 экз. Подписано в печать 8.07.2009 г. в 21.00. Цена договорная. Заказ № 3668.

Отпечатано в типографии РУП "Издательство Белорусский Дом печати", Республика Беларусь, г. Минск, пр-т Независимости, 79. ЛП № 02330/0494179 от 03.04.2009.

П 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12
М 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12